IV. évfolyam 12. szám, 1993. december

168.-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

ELITE 2
HIRED GUNS
AMBERMOON
JURASSIC PARK

CYBER RACE
SHADOW CASTER
SIMON THE SORCERER
PRIME MOVER
ALIEN III

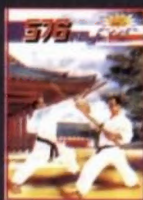
Aladdin



Ha az újságosnál lemaradtál róla, most megrendelheted !

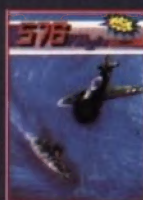
ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!


1990/1


1990/2

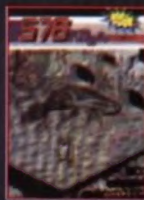

1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7


1991/1



1991/2

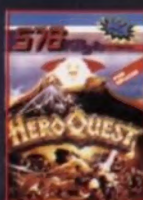

1991/3


1991/4

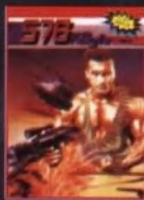


1991/5


1991/6



1991/7-8


1991/9


1991/10

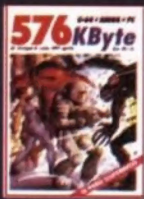

1991/11


1991/12


1992/1


1992/2


1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



1992/12



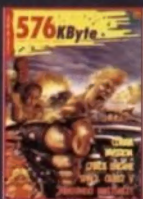
1993/1



1993/2



1993/3



1993/4



1993/5


1993/6



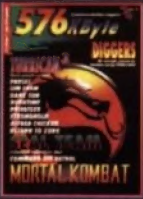
1993/7-8



1993/9



1993/10



1993/11

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért; 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850.-Ft-ért. 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100.-Ft-ért. Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65.-Ft/darab; 1991/7-8 130.-Ft/darab; 1991/9-től 1991/12-ig 80.-Ft/darab; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg.
Szimulátor különszám elfogyott !
A fenti árakhoz portó költség is járul.
Postacím: Comgame Gmk., 1389 Budapest, Pf 132.

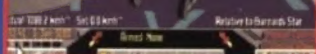
TARTALOM

576 KByte

Röpke négy éves történelmünk egyik legváltozatosabb lapját tartod a kezedben. Ez a mi karácsonyi meglepetésünk Neked, hűséges olvasónk. Ne tétovázz, "csomagold ki" az ajándékot!

FRONTIER-ELITE 2

1984: Megjelent a számítógépes játékok mindmáig dobogós képviselője, az Elite.
1993: Kilenc évi vajúdás után megszületett a trónörökös...



18

JURASSIC PARK

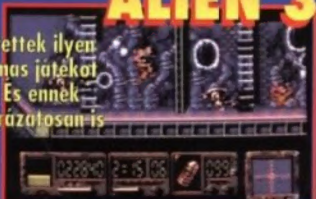
Hogy lehet egy témáról több bört is lehúzni? Így! Film, könyv, képregény, kifestő, majd egy (ős)állati jó játék!!!



38

ALIEN 3

Régen nem készítettek ilyen akciódús és izgalmas játékot a 8-bites Öregre. És ennek tetejébe még káprázatosan is néz ki!



44

SIMON THE SORCERER

Művészet vagy mese? Mindkettő! Festői környezetbe ágyazott történet egy kisfiú hihetetlen kalandjairól.



46

ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93.2543/12-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Aprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk), 1389 Budapest, Pf. 132.



INFOGRAMES



Már bizonyos, hogy a jövő év legelső (és talán legnagyobb?!) durranása az űr-szimulátorok táborában az **Infogrames** által készülő **Chaos Control** lesz. Már az ECTS-en is hitetlenül bámulták ki a fejükből a szakemberek, mikor a kizárólag CD-ROM-ra megjelenő játék előzetesét vizslatták. Hihetetlen sebesség, pezsdítő CD muzsika, plasztikus 3D grafika, eddig soha nem látott programozási megoldások - ezek az előkelő jelzők illetik a programot. A sci-fi környezetbe ágyazott sztori szerint a földön kívüli értelmes lények felkutatására fellőtt Pioneer szonda egy szuperintelligens hódító mutáns faj kezébe kerül, akik megfejtve az űrszonda által hordozott üzenetet, azonnal a Föld leigázásába kezdenek. A földi felmentő sereget egy női (!) főszereplő vezeti, aki valamennyi szereplővel együtt gyönyörűen, japán stílusban megrajzolt és animált (a meztelen fürdőjelenet különösen tetszetős...). (CD-ROM).

ACTIVISION



Még mindig a sci-fi területén maradva: az **Activision** bejelentette, hogy egy minden eddigit (de legalábbis az első részt) felülmúló robotszimulátort és akciójátékot dob piacra hamarosan **Mechwarrior II - The Clans** címmel. Azt hiszem a mellékelt kép is magáért beszél, de azért néhány szóval bemutatnám a "kis aranyost". A XXXI. évszázadban a rendfenntartó alakulatok már nem Skoda Favorittal közlekednek, hanem hatalmas lépegető robotokkal - persze szükség is van rájuk, mert a "rosszfiúknak" is hasonló járgányaik vannak. Feladatul kapjuk, hogy egy adott körzetet tisztítsunk meg a banditáktól, természetesen tisztes járadék fejében, amely a feladat nehézségével egyenes arányban nő. Ebből a summából 40 féle fegyver és 16 típusú robot közül válogathatunk, amelyekre szükségünk is lesz, mert fejlett lépegetők és fegyverek híján péppé lőnek bennünket az ellenséges gépek (PC).

U. S. GOLD



Voltak akik éltek-haltak a Humans-ért, voltak akik kifejezetten idegenkedtek tőle. Most a **U. S. Gold/Imagitech** páros a régi híveket vissza,- a programot ki nem állókat pedig meghódítani akarja régóta készülődő programjával, az **Evolution: Lost in Time** című alkotással. Le sem tagadhatnák az alkotók, hogy előző programjuk a Humans volt, akkora a hasonlóság közöttük, márcsak azért is, mivel a főhőse az egyik "Humán". A rövid sztori: idegen lények forrásanyagot gyűjtenek az emberiségről, és ezért begyűjtik különböző korok hőseit (pl. Robin Hood, Ramszesz fáraó, Merlin a varázsló, egy Viking, egy Ninja). Pechükre egy ősembert is összeszednek, aki kiszabadul és kimenekíti többi embertársát is a hibernálóból. Ezekkel a hősökkel kell gondolkodtató feladatokat és helyzeteket megoldanunk, minden egyes karakter kiemelkedő tudását felhasználva (ez meg egy kicsit Lost Vikinges, nem?). (Amiga)

EMPIRE



Az extravagáns sztori már fél siker egy játék esetében, és ha mindez aprólékos grafikai megoldásokkal és eszeveszett játékmenettel párosul, akkor tuti sikervárományos válhat az anyagból. Így lesz ez valószínűleg a kéttagú **Creativ Reality** nevű formáció produkciójával is, amely az **Empire** "színeiben indul" és a **Dreamweb** nevet viseli. Az alaptörténet annyira kusza, hogy mielőtt nagyon belebonyolódnék, annyi is elég, hogy a túlerőben lévő Gonosz és az egy szál magában küzdő Jó párharcáról szól. A játék RPG és akcióelemekkel tűzdelt, egér-, és joystickvezérelt (point and click), 200 futurisztikus helyszínen játszódik, tele vérrel, erőszakkal és szex-szel. A helyszíneken felvehető tárgyak és megismerhető személyek logikus rendszert alkotnak, melyek összefüggéseire minél előbb rá kell jönnünk, mert az idő is szorít bennünket. A valóban "csak 18 éven felülieknek"-játék jövő év elején várható (Amiga).

VIRGIN



Az utóbbi évek egyik legnagyobb rajzfilmsikere várhatóan a Walt Disney nevével fémjelzett **Aladdin** lesz - legalábbis a mozigépészek szemszögéből. A számítógépes tábor igényeit a **Virgin** próbálja meg kielégíteni azzal, hogy a fenséges SEGA verzió (lásd színes bemutatónkat az újság közepén) után kevéssel az Amiga konverziót is a nagyérdemű elé tárja. Az infó olyan friss, hogy még egy képkocka sem jelent meg róla, de az már bizonyos, hogy szinte mindenben egyezni fog a konzol változattal. Ebben is óriási területen kell a furcsa teremtményekkel kardozni, dulakodni, előlük elugrálni, majd a játék legvégén Jaffarral megmérkőzve a csodalámpát visszaszerezni. A grafika rajzfilm minőségű, a pályák vízszintesen scrollozók, néhány helyen kiegészülve függőleges irányú ugrabugrálásokkal, az animáció pedig minden egyes karakternél több, mint 30 fázisból épül majd fel (Amiga).

DOMARK



Úgy látszik, hogy a világszerte beköszöntött tél nemigen zavarja meg a szoftverházakat abban, hogy sorra jelentsék be újdonsült, tipikusan nyári sportokat feldolgozó projektjeiket. Erre példa a mostani számban bemutatott Prime Mover, és emitt, a Hírek keretei között "műsorra tűzött" **F1**, a **Domark** és fejlesztő cége, a Lankhor háza-tájáról. Nem voltak túl közlékenyek a cégnél, ezért egy néhány soros információs levélből és a hozzá kapott három képből a következők állapíthatók meg: a játék teljességgel a Vrooom hatása alatt készült, két játékos üzemmóddal feltuningolva, és ha hihetünk a szóbeszédnek, akkor eddig soha nem látott sebességet produkálva a 8 különböző pályát felölelő versenyzésben. Az érdekesebb pályák a sivatagi, a tengerparti és a külön élvezetet és izgalmat ígérő éjszakai vezetés, ahol csak az utolsó pillanatban észleljük, ha előttünk valaki - talán pont játékostársunk - bénázik (Amiga).

PSYGNOSIS



A régi SEGA tulajdonosok (azaz kábé 15 fő) még emlékezhetnek a **Wiz and Liz** nevű mászkálós anyagra. A program akkoriban és most is a **Psygnosis** színeiben indult, aki nem kis név a szakmában, de ennek ellenére nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Most a cég ismét felvette a játékpalettájára, hátha a karácsonyi csúcs magával szippantja ezt a programot is. A stílusában leginkább Sonic 2-stílusú játékban két varázslót irányítunk, akiknek fej fej mellett (osztott képernyőn) haladva kell elegendő cumót összegyűjteniük ahhoz, hogy az elvarázsolt világokból, ahová a gonosz Hókuszpók (vagy valami hasonló) száműzte őket, visszataláljanak a saját birodalmukba. Minden mászkálós-gyűjtögetős elem megtalálható benne: kulcsocskák, gyümölcsök, varázstárgyak, limitált idő, útvesztők, titkos pályák és bónusz-szintek. Karácsonyra ígérték, de valószínűleg már csak jövőre lesz belőle valami (Amiga).

CODEMASTERS



Ritka vendég ezen a két oldalon a **Codemasters**, ugyanis az állandó Dizzy mániájuk (Dizzy Kalandjai, Dizzy Csodaországban, Dizzy a Pácban, stb.) miatt mindenki hátán feláll a szőr e név említésekor. Most sem eveztek túl messzire a jól bevált stílustól, de legalább egy halvány színt hoztak az eddigi dögunalmas játékaik sorába. **Cosmic Spacehead** névre hallgat újdonsült figurájuk, akit célzottan a fiatalabb korosztálynak kreáltak, de az idősebbek is elprüntyöghetnek vele. A sztori eléggé blama: a híres űrkalandor, Cosmic a Földön tett utazása után hazatér szülőhazájába, Linoleumba, ahol elújságolja, hogy milyen eszméletlen frankó hely a Föld. Igen ám, de nem tudja megmutatni társainak, hogy hol is járt, mert elfelejtett fényképet hozni az eddig ismeretlen bolygóról. Innen indul az akció/kaland elemekre épülő játék: hogyan jut vissza hősünk pénz és űrhajó nélkül a Földre? Hamarosan kiderül Amigán és PC-n!

MICROPROSE

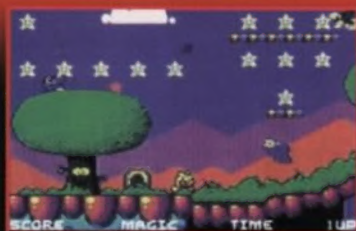


Nem létezhet Hírek összeállítás, **Microprose** játék nélkül. Az ECTS hírekben már két mondatot ejtettem a cég új büszkeségéről, a **SUBWAR 2050**-ről, amelyről a napokban fantasztikus bemutató-lemezt hozott a postás. A hamarosan megjelenő opuszban minden trükköt felvonultat majd a cég, amire mai tudása szerint képes. Az idő 2050, a hely a Mélytengeri Rendfenntartó Központ. A Föld felszíni ásványlelőhelyei és élelmiszertermelő vidékei teljesen elapadtak, az élet, és az azt szolgáló gazdaság a tengerekbe költözött. Hatalmas harc dúl az új területek meghódításáért, korántsem békés a vízalatti "paradicsom". Egy zsoldos hajó kapitányaként egyedül, vagy flottánkat vezényelve kell küldetéseinket végrehajtani, mint az egyik vagy másik mammutvállalat felbérelt zsoldosa. A Föld négy óriás-óceánjában, ötféle tengeralattjáró közül válogatva lavírozhatunk a tenger fenekén. Szimulátor és akciójáték a javából (PC)!

SIERRA-ON-LINE



A civilizáció-teremtő szimulációkkal már Dunát lehetne rekeszteni, de még mindig nem merítették ki a programozók a témát - legalábbis erre utal, hogy a **Sierra** is belevágott egy hasonszőrű program fejlesztésébe. A projekt címe már biztos, **Outpost**, a témája azonban még kicsit homályos. Az is eldőlt már, hogy csak Windows alatt fut majd az anyag, ott viszont csodákra lesz képes. Az előzetes információk szerint az űrben játszódó cselekmény ismert és ismeretlen bolygók meghódításáról és élettel való betelepítéséről szól majd. A kitalált világnak azért van némi köze a Földhöz: a ma ismert technikai-, biológiai,- gazdasági szabályzóknak maximálisan meg kell felelnünk majd akárhol is verünk tanyát a világűrben. A bemutatott kép ne tévesszen meg senkit, ez az introból való, a játék maga egy 8*8-as sakktáblán játszódik majd, ahová településeket, bányákat, gyárakat kell telepítenünk a már ismert séma szerint (PC).







MAYHEM in MONSTERLAND



[illegible]

A játék főhőse egy dinoszaurusz [illegible] egy klasszikus "jump and run" [illegible] játékkal van dolgunk, de ezúttal a klasszikus szó nem a "megszokott, átlagos, normális, semmi különös" jelzőket takarja, hanem azt, hogy ilyennek KELLENE lennie minden hasonló anyagnak. [illegible] pályavégi főszörnyek és gyors reflexeket igénylő feladatok.

Mivel erről a [illegible] teljes végigjátszást készíteni, [illegible] amelyek az anyagot jellemzik.

1. Gyorsaság: [illegible] a magasabban és távolabb fekvő platformokra.

2. Színpompás hátterek: azt hiszem, hogy ehhez nem kell sok kommentár - a bemutatott képek is arról tanúskodnak, hogy [illegible] "színpompájával".

3. Cuki főhős: [illegible] Mario-szerű figurát akartak teremteni, ami még azok eredetiségén is túltesz. Ez sikerült is nekik, szerintem néhány szempontból [illegible]

4. [illegible]

5. Gyors reflexek: a Creatures-en nevelkedett nemzedék tudja, hogy az időzítés az egyik legfontosabb követelmény az Apex Twins játékaiban. [illegible] a háttukba, és így tovább... Nem szabad elvesztenünk a fejünket, ha valami az ötlettek sem akar összejönni; az [illegible] segíteni fog!

Ebből a nyúlfarknyi ismertetőből is kiderül, hogy egy nagyon élvezetes, de egyben [illegible] nehéz játékkal van dolgunk. Én sem tudtam a negyedik pálya fölé jutni, bár már két napja nyúzom az anyagot. De sebaj, pont az a jó egy játékban, ha kihívást jelent és nem lehet letenni a joyt, ha vele játszunk. Mindent egybevetve: ez az év C64-es mászkálós anyaga! Ki ne hagyd!!!

.Z.

ÉRTÉKELŐ

grafika	95%
hang/zene	70%
kezelhetőség	88%
kihívás	80%

ÖSSZHATÁS 93%

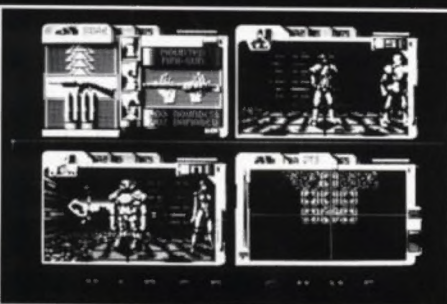
TESZTELVE: C-64
VERZIÓK: C-64

HIRED GUNS

Vajon mi történne, ha egy vállalkozó szellemű egyén fogná a Space Hulk és a Xenomorph című játékokat, és egy Braun kézi mixer segítségével eggyé turmixolná a kettőt? Aki kíváncsi a végeredmény ízére és van egy Amiga 1200-as gépe, az azonnal nyomja be a Hired Guns első lemezét a meghajtóba, és mindjárt meg is látja.

Kis csapatunkat egy bolygóközi bérgyilkosvállalkozás tagjai közül kell kiválasztanunk, tehát a küldetésekben számíthatunk némi akcióra. A játék elején beállíthatjuk, hogy új menetet kívánunk-e kezdeni (F1), betöltünk-e egy kimentett állást (F2), vagy hagyjuk az egészet a fenébe (F3). Ha újat kezdünk, ismét választanunk kell: gyakorolgatunk-e egy keveset (F1), belevágunk-e a közepébe egy éles menetnek (F2), vagy kipróbálunk-e egyet a pályák közül, amikkel majd a valódi játékban találkozhatunk (F3). Az egyes pályákon nincs más feladatunk, mint kijutni a labirinrusból - a pálya előtt eligazítást kapunk, hogy embereink egymás ellen versenyeznek-e (ilyenkor az győz, aki elsőként jut el a kijárathoz, melyet mindig EXIT táblák jelölnek), vagy csak az idő ellen, mikor is mindenkinek ki kell jutnia - már aki életben marad.





Ha teljes játékot játszunk, akkor egy térképen kell kiválasztanunk az útirányt a lehetőségek közül. Minden állomásnál elolvashatjuk, hogy jártunk-e ott már, és hogy mekkora a nehézségi szintje. Célunk négy reaktoralkatrész összegyűjtése, melyeket a főreaktorba eljuttatva felrobbanthatjuk a bolygót.

A játékban a képernyő négy részre van osztva, a négy szereplőnek megfelelően. Ez elég kótossá teheti az irányítást ha csak egyedül játszunk a játékkal, több játékossal már egy fokkal egyszerűbb. Minden szereplő képnegyedében szerepel néhány ikon a felső sorban, úgymint az arcképe (ez speciel nem ikon, csak azonosító), STORE, OTS, STATS, mellette pedig az életerő csíkja (mely bekapott találatnál villog), az iránytű és egy kis lámpa. A lámpa akkor villog, ha éppen az az embert/robotot irányítjuk. Vezetgethetünk persze egész kirándulócsoportokat is, ilyenkor az egérrel kell az emberek lámpájára kattintani, vagy az F1-F4 gombokkal kell őket kijelölni. Azonban hiába jelölünk ki valakit, ha az tötrénetesen a pálya másik végén áll, akkor addig meg nem mozdul, amíg a közelébe nem érünk egy másik, kijelölt emberrel. Lássuk most az ikonokat:

- **STORE**: a karakternél található tárgyak listája. Az egérrel lehet fel-le lapozni (amikor a kurzor nyíl alakú lesz), kézbe venni illetve cserélgetni tárgyakat. Ha kiválasztottunk egy eszközt, az "I" ikonnal lehet róla infót kérni (vagy az F6-F9 gombok valamelyikével, embertől függően), a felfelé mutató nyíllal lehet felvenni azt, ami mellett éppen állunk (ezt az inventaryn kívül, sokkal egyszerűbben is meg lehet csinálni - ezt lásd később), a lefelé mutatóval pedig meg lehet válni tőle. A kézbe vett eszközről olvashatunk egy kis infót a kéz ikon fölött és alatt is: a nevét, azt, hogy hány töltény van még benne (fegyver vagy tölténytár esetében), valamint a rongáltságát százalékban. Ha a közelmúltban felvettünk valamit, annak képe körül világos keret jelenik meg. Tárgyaink között főleg fegyverek és beléjük való töltények illetve töltetek, élelmiszer és elsősegélycsomagok (amelyeket kézbe véve a jobb gombbal el is fogyaszthatunk), illetve kis kézi mütyürök lehetnek, melyeket használva sebeket és mérgezést gyógyíthatunk, sérthetetlenné tehetjük magunkat, tűzlabdát lőhetünk magunk elé és így tovább. Van scannerünk is, mely a térképrajzolástól kímél meg minket.

- **OTS**: ha van nálunk scanner, akkor annak adatbankját nézhetjük meg a kurzornyilak segítségével. A scanner egyébként csak azokat a területeket mutatja, ahol már jártunk. Ha nincs nálunk ez a berendezés, akkor itt az OFF-LINE felirat jelenik meg.

- **STATS**: a szereplő adatai. Konkrétabban: név, foglalkozás, nem, faj, és a változók: erőnlét, maximális HP, gyorsaság, tapasztalat, és a hordozott tárgyak összsúlya kilóban.

A nagyképernyőn az egér mindig a megfelelő alakot veszi fel. Mehetünk előre, tolathatunk, oldalazhatunk, fordulhatunk és lőhetünk. Ha a használt fegyver gránát, akkor a célkereszt helyén egy kör jelenik meg, melyet mozgatva az negyedéig/feléig/háromnegyedéig/teljesen beszíneződik, ezzel szabályozva a dobás (vagy gránátvető esetében a lövés) távolságát és időzítését. Vigyázzunk, mert a gránát hatása ránk is vonatkozik, tehát hacsak nem egy alsóbb szintre ejtjük be, hagyjunk elég időt a menekülésre/kitérésre is. Néhány emberünknél van egy olyan fegyver is, mely lerakva bizonyos idő után minden előre tüzet nyit. A fegyvereket a bal gombbal süthetjük el, jobbal tölthetjük újra - ha van töltény. Ha egy földön heverő doboz mellé állunk, annak képe megjelenik a bal alsó sarokban, és ha ráclickelünk a jobb gombbal, felvehetjük, ha bírjuk. Néha leeshetünk egy lyukba, ahol a folyosó fala kék. Innen sürgősen menjünk ki valahogy a felszínre, különben emberünk hamar megfullad (robottal leesve nem kell sietni, mivel annak ugye nem kell levegő).

A játék összességében nem rossz, azonban a kihívásokat kereső játékos hamar megunja. Akinek azonban egy egyszerűen kezelhető, szép játékra fáj a foga, annak nyugodt szívvel ajánlhatom.

Ancy

ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hang/zene	90%
kezelhetőség	85%
kihívás	55%

ÖSSZHATÁS 85%

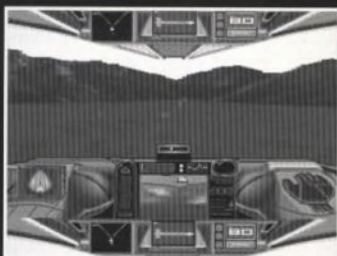
TESZTELVE: AMIGA 1200
VERZIÓK: AMIGA 1200

CYBERRACE

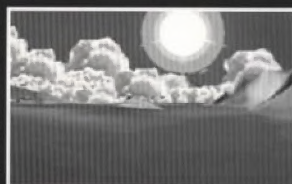
A sötét jövő kegyetlen világáról szóló különböző filmeknek, és számítógépes játékoknak már se szeri se száma. A most ismertetésre kerülő CyberRace-t azonban már csak azért is meg kell említenünk, mivel a játék tervezésében az a világhírű Syd Mead vett részt, kinek nevét olyan filmek, mint pl. a Szárnyas Fejvadász, vagy a Tron tettek ismertté.

Az egész galaxisban háború dúl. A haditechnika olyan szintre fejlődött, hogy egy nap váratlan esemény történt: egy eltévedt lövedék egy napba becsapódva, olyan hatalmas robbanást hozott létre, mely során egy fekete lyuk képződött az univerzumban, s egész naprendszereket nyelt el. A civakodó felek belátták, hogy a háború további folytatása beláthatatlan következményekkel járhat, s mellesleg az egész immár túl költségessé vált. Kölcsönös megállapodás után tehát úgy határoztak, hogy a jövőben a hatalmi kérdéseket egy gyilkos harci versenyen, a CyberRace-en fogják eldönteni. Minden résztvevő náció külön csapatként indul a versenyben, s minden csapat három "szánt" azaz sledet indít. Ezek alatt a sled-ek alatt persze nem azt a szánt kell érteni, amelyen a Mikulás is utazik - ezek különlegesen erre a versenyre kiképzett ultramodern járművek, a legfejlettebb haditechnikával felszerelve.

Kezdetben hősünk, a fiatal Shaw, egy bárban italozgatva közönyösen szemléli a Cyber Race-ről érkező legfrissebb híreket. Asztalához azonban leül hazája egyik hírhedt politikusa, Dobbs, aki arra kéri, versenyezzen a Terra színeiben, s bosszulja meg a háborúban elesett apja halálát. Látva azonban, hogy Shaw-t nem tudja érvelésével rávenni erre az őrültségre, más eszközökhöz nyúl. Elfogatja Shaw barátnőjét, Alyssia-t, s megzsarolja: csak akkor láthatja viszont Alyssia-t, ha megnyeri a CyberRace-t. Ezek után persze emberünknek nem marad más választása, mint indulni az életbiztosítást éppen nem jelentő versenyen.



A játék során legfőbb segítőtársunk Nardo lesz, aki egyrészt mindig tájékoztat majd minket járművünk állapotáról, s a beszerezhető felszerelésekről, másrészt folyamatosan ellát majd bennünket a jótanácsaival. A cél gondolom mindenki előtt világos: lehetőleg minden futamot megnyerni. Ha ezt nem tesszük meg, nagy valószínűség szerint Lord Mugyor fog győzedelmeskedni, ami pedig a Kaladasiaiak önkényuralmát fogja elhozni az egész Univerzumra.



Egy-egy futam győztese természetesen az lesz, aki elsőként teljesíti a tíz kört. Ennek érdekében persze minden megengedett, így a versenyek között vásárolható különböző fegyverek, és pajzsok valószínűleg nagy hasznunkra fognak válni. Ebből következik, hogy a másik fontos dolog a pénz, ami persze szoros összefüggésben van az eredményünkkel, hiszen minél jobb helyezést érünk el, annál több támogatást kapunk.



A versenyek mindig más bolygón játszódnak, s persze a futamok alatt az események is folynak tovább. A fekete lyukról egyre több dolog derül ki, s a játék végére pedig majd megtudjuk, hogy milyen is az az intelligencia, amely a lyuk mélyén lakozik. Az újabb események egyébként leginkább csak a haditechnika fejlődése szempontjából lényegesek, ami azt jelenti, hogy egyre hatásosabb fegyverekkel tudunk majd felszerelkezni. A versenyek között bárban járva különböző sötét alakoktól információkat vehetünk, feketén újabb fegyverekhez juthatunk, fogadhatunk a következő futam győztes csapatára, s végül az utolsó fazonnal aljas munkákat végeztethetünk el. Ez utóbbi lehetőség azonban sajnos nem csak a mi számunkra áll nyitva, így a játék során gyakran előfordulhat, hogy egy fickót azon kapunk rajta, hogy éppen a legmenőbb felszerelésünket távolítja el a sledünkből. Az ilyen szabotázsakciók után pedig természetesen még a javítás is plusz költségként fog jelentkezni.

Maga a játék, azaz a verseny nem más, mint egy remek grafikájú szimuláció. A 3D-s grafika szépségét azt hiszem nem kell ecsetelnem, hiszen a Comanche-nál már láthattuk, a sledekről viszont érdemes megemlíteni, hogy Ray-Trace-elt grafikával készültek. Nem hiányoznak a programból természetesen a különböző kamera-, és külső nézetek sem (F1-F7). A grafika felbontását még tovább is lehet finomítani (P), de ez persze a gyorsaság rovására megy. A vizuális élmény tehát teljes, de ezen túlmenően nem túl sokat nyújt a játék. Végigszáguldozzuk a pályákat, közben esetleg kiválasztunk egy rakétát (a kapcsos-zárójelekkel), s miután befogtunk egy ellenfelet (Enter), rátüzelünk, s figyelünk, hogy talál-e. Hát ennyi.

Nem tudom ki hogy van vele, de számomra ez egy idő után kissé monotonná, és unalmassá vált. Persze ez lehet, hogy csak az én véleményem, tehát akit érdekel ez a stílus, azért feltétlenül próbálja ki.

ÉRTÉKELŐ

grafika	90%
hang/zene	50%
kezelhetőség	80%
kihívás	40%

ÖSSZHATÁS 75%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

V.Z.

ORION

Bár a MicroProse legújabb játéka nem kimondottan a Civilisation folytatásaként készült, a hasonlóság már néhány percnyi játék után nyilvánvaló. A kor és a terület megváltozott, hiszen ez a történet egy ismeretlen galaxisban játszódik, valamikor a harmadik évezred elején. Feladatunk azonban már jól ismert: egyetlen naprendszerből elindulva meg kell hódítanunk a galaxis összes bolygóját. Ebben persze néhány ellenséges faj, szélsőséges éghajlatú bolygók és kegyetlen természeti csapások próbálnak megakadályozni bennünket.





A program már a legelején egy igen fontos döntés elé állít, választanunk kell egyet a fajok közül. Mivel az egyes fajok a kereskedelemhez, kutatáshoz, navigációhoz vagy éppen a fegyverforgatáshoz értenek jobban, ez a döntés egész későbbi stratégiánkat befolyásolhatja.

A bolygók lakosságuk és gyáraik számától és természeti kincseiktől függően évente bizonyos összeget termelnek. E bevételnek egy tőlünk független hányadát az űrhajók karbantartása viszi el. A maradékot (Production) a következőkre oszthatjuk szét (minden bolygó csak a saját részével gazdálkodhat):

Ship - Hajók építésére fordított összeg. A csík melletti szám jelzi, hány év múlva lesz készen a következő hajó. Az űrhajóknak kétféle feladatuk van. Az egyik a külső támadások visszaverése és ellenséges rendszerek meghódítása, a másik pedig egy üres bolygó betelepítése. Az építendő hajót alul a SHIP gombbal választhatjuk ki hat modell közül. Érdekes, hogy amint fejlődik a tudomány, a felfedezett számítógépekkel, pajzsokkal, fegyverekkel mindig jobb, gyorsabb és erősebb hajókat tervezhetünk a Design menüben. Mivel csak hat típusunk lehet, amikor egy új tervet készítünk, először egy régit törölnünk kell. A terv törlése pedig együtt jár az összes ilyen típusú hajó megszüntetésével. Ha már felfedeztük, ugyancsak itt építhetünk csillagkaput, mely a naprendszerek közötti gyors utazást segíti elő. Az elkészült hajók a bolygó mellett jelennek meg, s ezután nekünk kell irányítanunk őket. Ha nem akarunk mindegyikkel külön foglalkozni, a Reloc gombbal megadhatjuk, hogy hova szeretnénk átirányítani az elkészült hajót.

Def - Ebből a pénzből épülnek az egész bolygót beborító pajzsok és a védelmi rakétaállások. A kész rakéták számát a bolygó képe alatt látjuk (Bases). Ezek a rakéták nyújtják a leghatékonyabb védelmet a támadó űrhajók és a más galaxisokból érkező lények ellen (az űramőba legyőzéséhez például több mint 40 rakéta kell).

Ind - A gyárak felépítésére fordított összeg. Amikor embereink egy új bolygót kezdenek benépesíteni, az egyik legfontosabb feladat a minél nagyobb bevétel elérése, ezért kezdetben erre kell költenünk legalább a bevétel felét. Kezdetben egy bolygón minden millió lakosra maximum két gyár juthat, s amikor ezek elkészülnek, az összeget nullára csökkenthetjük. Később a felfedezések hatására tovább építkezhetünk.



Eco - Ennek a tárcának a legfontosabb feladata a bolygók lakhatóbbá tétele, valamint a népesség számának növelése (a maximális és a jelenlegi népességet a bolygó képe alatt látjuk). Ezért egy új bolygón erre kell költenünk pénzünk másik felét. Ha elérjuk a maximumot, attól kezdve annyit kell itt költenünk, amennyi az ipar hulladékainak eltakarításához szükséges (ha elegendő az összeg, a csík mellett a Clean felirat olvasható).

Tech - A maradék pénzt a tudósok kapják kutatási pontok formájában. A tudósok egyszerre hat területen (számítógépek, mérnöki munka, védőpajzsok, bolygóátalakítás, rakétameghajtás, fegyverek) dolgoznak, s hogy melyik mennyire fontos, azt alul, a Tech menüben állíthatjuk be. A felfedezhető dolgok elég izgalmasak, de sajnos a Civilisationhoz hasonlóan, itt is túl hamar elfogynak az ötletek.

A kép legnagyobb ablakát a galaxis térképének egy kinagyított része foglalja el. Ezen választhatjuk ki azt a bolygót, melynek adatait módosítani akarjuk.

A hajók irányítását szintén a megfelelő csapat kijelölésével kell kezdenünk. Ezután a hajók alatti nyilakkal állítsuk be az utazó hajók számát, majd a térképen bökjünk rá a célbolygóra. Célnak csak olyan bolygót választhatunk, amely valamelyik általunk lakott világhoz elég közel van. A bolygók között a Trans gomb segítségével embereket is szállíthatunk. Ez igen hasznos, hiszen egy új és még üres bolygót így gyorsan benépesíthetünk.

A csaták irányítása egyszerű, de a legkényelmesebb az, ha automata módba kapcsolunk. Egy hajóra rábökve megtudjuk annak maximális és pillanatnyi erejét.

A **Races** pontban a diplomácia feladatait intézhetjük el. Itt állíthatjuk be, mennyit költünk kémkedésre és a kémek információkat szerezzenek vagy romboljanak az ellenséges bolygókon. Ugyancsak itt találkozhatunk vetélytársainkkal és hadat üzenhetünk nekik vagy békeszerződéseket, illetve kereskedelmi megállapodásokat köthetünk velük.

A **Planets** pontban bolygóink listáját találjuk. A Reserve felett beállíthatjuk, hogy éves bevételünkből mennyit teszünk félre tartaléknak. Az így összegyűjtött összeget később a Transfer segítségével egy kiválasztott bolygónak utalhatjuk át. Ez szintén az új bolygók gyorsabb felépítését, valamint a szükséghelyzetek megoldását szolgálja.

A játék addig tart, amíg vagy döntő többséget sikerül kivívnunk a galaxisban (szavazás útján megválasztanak vagy legyőzzük összes ellenfelünket) vagy utolsó állásainkat is elveszítjük. Bár vannak új és érdekes ötletek, a játék a Civilisationnál egyszerűbbnek tűnik. Egyszerűbbek a tudomány és a fejlődés kapcsolatai, kevesebb tevékenységet végezhetünk, kevesebb eseményre kell odafigyelnünk. Ezzel szemben érdekesebb lett a fajok közötti kapcsolat, ötletesebbek a felfedezésre váró találmányok, saját űrhajókat tervezhetünk és megjelentek a különböző természeti csapások, s mindezt a gyönyörű grafika teszi felejthetetlenné. Szóval aki a nagy elődöt kedvelte, ebben sem fog csalódni.



TEMESVÁRI TIBOR

ÉRTÉKELŐ

grafika	82%
hang/zene	50%
kezelhetőség	75%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS 78%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC



Létezik olyan szerepjátékos, aki ne találkozott volna valamelyik Ultima Underword-del? Kétlem. Az újszerű megjelenítés, a hosszú napokat felemésztő kemény kihívások sokunkat magával ragadott. Bár a Shadow Caster nem vonultat fel különösebb újdonságokat a megjelenítés terén elődjeihez képest, de a sztori és az újszerű ötletek nem hagyhatják nyugton egyetlen szerepjátékos fantáziáját sem. A grafika maradt a régi stílusú, a kezelés is nagyjából, viszont a hangok terén már maximálisan kihasználja a General Midi és SB adta lehetőségeket. Ami szembetűnően új, az a metamorfózis: ez azt jelenti, hogy hősünk a kaland folyamán képes különféle állatokká, lényekké átalakulni.

Valamikor régesrégen, egy másik dimenzióban, egy másik világban az emberek nagy ajándékot kaptak isteneiktől: a metamorfózis képességét. Az istenek válogattak az emberek között: a legbölcsebbeket, a legkiválóbbakat szemelték ki a társadalom vezető posztjaira, őket ruházták fel a leghatékonyabb átváltozási képességekkel, s így ők kiemelkedtek a többiek közül. Szép lassan kialakult egy népes réteg, akikre az "egyszerű emberek" jelző ragadt rá. Mint ahogy az lenni szokott, helyzetükből kisebbrendűségi érzés fakadt, amire felfigyelt Malkor, a gonosz isten.

Malkor lassan, de biztosan kezdte kiépíteni tömegbázisát, s a metamorfok társadalmában megindult a szétválás. Az tisztességes emberek vezére, Riodn ellen merényletet követ el Veste, a gonoszok vezére.

A merénylet sikerrel járt, s ez elegendő ok a háborúra. A harc hosszú évekig tartott, s az istenek már-már elvesztették az irányítást az emberek felett. Veste és hívei Malkor hatalmával erősebbek lettek a többieknél: brutális szörnyekké tudtak változni, s így semmi és senki nem volt képes megfékezni őket. Az utolsó ütközetnél az istenek Vestet és embereit egy hatalmas templomba vezetik, s kapukat rájuk zárják. Úgy tűnik minden megoldódott, s Malkor népe végre lakat alá került. Az istenek ezek után elfordították arcukat az emberektől, s büntetésül megvonták tőlük az átváltozás tudományát. A nép hiába várt a megbocsájtásra, s lassan kezdték elfeledni a régi szép időket. Keveredtek egymással, és csak a templom emlékeztette őket a gonosz létezésére. Egyetlen isten mégiscsak az embereken tartotta a szemét: Tovason volt az, aki figyelt, mert számított Malkor visszatérésére. Számítása nem csalt: egy Kirt nevű gyermek születésekor Malkor újraegyesítette erőit, majd Veste és követői segítségével a falvak ellen támadt. Kirtet Tovason mentette meg, amikor a katonák betörtek a családi házba. Átteleportálta egy másik dimenzióba - talán éppen a mi világunkba. Kirt a nevelője és tanítója a nagyapja volt, akit Tovason rendelt a gyermek mellé. Kirt az utolsó metamorf, aki még birtokában van a metamorfózis tudományának - persze egyelőre ezt ő maga sem tudja.

Egy esős napon nagyapja elérkezettnek látta az időt, hogy elmesélje Kirtnek, ki is ő valójában. Elregélte népük történetét, a háborúkat, s hogy miként kerültek ők ide. Az öreg jól számított... Malkor sem nézte tétlenül Kirt létezését, ezért a Kirték házán lévő kőszobrot felébresztette, és megparancsolta neki, hogy pusztítsa el mindkettőjüket. A szörny nagyapánkat ragadja meg először, aki még idejében átteleportál minket szülőhelyünkre - s ezzel kezdetét veszik a kalandok.



Valahogy így indulnak a dolgok a kézikönyv és az intro szerint a Shadow Casterben, és innen már mi vesszük át az irányítást. Mielőtt rátérnék a kezelésre, néhány szó a program igényeiről: 386-os PC, 4 MB RAM és természetesen VGA monitor.

KEZELÉS

A képernyő felső sorában a kék csík mutatja az energiánkat. Ez jelenleg 30, ami 50-ig növelhető. Csak akkor növekszik, ha emberi formánkban vagyunk. Szükség van rá az átalakulásokhoz és a különleges képességek használatánál.

A piros csík jelenti életerőnket. Ez minden kasztban más és más (pl. Grost esetében 200 is lehet). Növelni emberi alakban való pihenéssel, gyógyitalokkal vagy Caun varázslatával lehet az életerőt.



A játéktér mellett feltűnik két kicsi ékkő: ezek jelzik, hogy milyea magasságból látjuk a terepet, s hogyan változik ugrásnál, illetve a különféle kasztok szemszögéből.

A képernyő alsó sorában találhatjuk (balról jobbra) az opció-gombot, az autotérképet, két kezünk képét (ha ezeket aktiváljuk, akkor a kezünkkel, vagy az éppen benne lévő fegyverrel harcolunk), s még két speciális ikont (ezekről később).

A jobb oldalon helyezkedik el hősünk arca, mellette két ékkő, melyekkel a játéktér mérete állítható. A portré alatt található az elért pontszám, inventory-nk, egy aranykeretes gomb, amellyel egy egységes inventoryba mehetünk át, azaz láthatjuk melyik formánkban mi van nálunk. Ugyancsak itt, jobb oldalon lent találjuk az átváltozáshoz szükséges ikonokat, illetve ha valamiféle szörnnyé alakulunk, annak a spéci ikonjait.

A mozgatás vagy billentyűzetről vagy egérrel történhet, tárgyakat a jobb gomb segítségével vehetünk fel, a nálunk lévőket ugyancsak a jobbal dobhatjuk el. Az inventory-ba bepakolni, vagy onnan a kezünkbe venni valamit szintén a jobb gombbal tudunk, s ha használni akarjuk a kezünkben lévő valamit, akkor a bal gombot nyomjuk meg. Ne felejtsük el kikapcsolni a kézikonokat, ha a tárgyainkkal akarunk mahinálni, hisz akkor a gombnyomásokra csak ütögetni fog emberünk.

Az evés-ivás egyszerűen úgy megy, hogy az aktuális cuccot rávisszük emberünk portréjára, s egy jobb gombot nyomunk.

Az opció menüben a New-val újrakezdthetjük, a Quit-tel kiléphetünk a játékból, a Return-nel visszaléphetünk a játékba, Load és Save pedig az állásmentést teszi lehetővé maximum 4 helyre. Amikor mentünk, beirhatunk egy tájékoztató jellegű szöveget egy kis ablakba, s az Esc le-

nyomása után elmenthetjük az állást. Ugyancsak itt áll módunkban az zene, a hanghatások ki-, és bekapcsolása, illetve a nehézségi fokozat beállítása (Wimp a leggyengébb).

A KASZTOK

Kirt

Ő a mi igazi személyünk, az ő bőrébe bújva kezdjük a játékot. Különleges képességei az ugrás (felfelé mutató nyíl) és a rúgás (láb), valamint a metamorfózis. Ha elfogy az energiánk, automatikusan visszaváltozunk!

Maorin

Ő egy farkasember, a játék legelején kapjuk meg a képességet, hogy az ő bőrébe bújjunk. Nagyobb az életereje, több ütést bír ki, de a vízben gyorsan elsüllyed. Speciális ikon az ugrás és az éjszakai látás (szem ikon).

Caun

Harcban különösen gyenge, de tízszer gyorsabban gyógyul mint egy ember. Speciális képességei az ugrás és a gyors gyógyulás (kereszt), mely energiánk kárára megy. Ezen kívül tud fényt kreálni (lámpa), maga köré varázspajzsot vonni (pajzs), halkan lopakodni (osonó lábak), benyúlni olyan helyekre, ahová más képtelen, pl. a rácsok mögé (kéz), s egy rakat mérgező bogár hívására is képes (bogár), amelyek néhány kisebb élőlénnyel végezhetnek.

Opsis

Az ő erős oldala a varázslás. Ez a fura lény tud tűzlabdákat lőni (kis tűzgolyó), jégvihart támasztani (jégcsapok), fel tudja térképezni azokat a helyeket is (térkép nagyítóval), ahová még nem tettük be a lábunkat, lélektani trükkel megijesztheti az ellenséget (összehúzott szem), tudja lassítani az idő múlását (homokóra egy nyíllal), és halálvarázsra is képes (koponya).

Kahpa

Vele, a békaemberrel, a víz alatt is tudunk létezni.





SHADOW CASTER



Specialitásai a mélyfrekvenciájú hanggal való támadás és az elektromos sokk (víz alatt extra sebzéssel).



Sair

Félelmetes erővel bír ez a sárkányszerű lény, s repülni is tud. Emellett képes még a farkával harcolni (farokszerű ikon) és tüzet okádni (lángnyelvek) - mint minden tisztességes sárkány.

Grost

Egyértelműen a legbrutálisabb alak. Át tud hatolni néhány kőfalon, pszichéje védett mindenféle támadástól, s a tűz sem árt neki. Emellett képes földrengést előidézni (hullám) és bénítani.

NÉHÁNY HASZNOS BILLENTYŰ

Bal gomb - enter
Jobb gomb - ctrl
Tab: játéktér mérete
F1: options menü
F2: Automap
F3/F4: bal/jobb kéz aktív
F5/F6: első és második képesség közötti váltás
F7/F8: hang/zene
-/+: le és felmozgás úszás és repülés esetén
0:felvenni/letenni vagy kinyitni/bezárni valamit
Mozgás az almenükben: E, S, D, X.

A játék - nekem legalábbis úgy tűnik - kissé nehézre sikeredett. Lehetséges, hogy azért mondom, mert automatikusan a Land of Lore-haz vagy egyéb RPG-hez hasonlítom - ki tudja. A program megjelenítése igen látványos, bár nekem éppen emiatt van bajom mindig a tájékozódással. A program legelején lévő szörnyike likvidálása után megtaláljuk az első rúnaoszlopot, s amikor közelebbről megvizsgáljuk, megkapjuk a Maorinná változás tudományát. Ekkor öregapánk az égből leszól, hogy pusztítsuk el a 4 gonosz őrangyalt, s utána be tudunk jutni a templomba. Kalandokban és szörnyekben (és mégtöbb állás-visszatöltésben!) lesz részetek. Nagy falat, akinek a kisujjában van az Ultima Underworld I-II, az is megszenved vele... Mindenesetre sok szerencsét!

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	84%
hang/zene	88%
kezelhetőség	77%
kihívás	67%

ÖSSZHATÁS 85%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

Ambermoon

Mindig is kedveltem a komplikáltabb kalandjátékokat, úgyhogy már repesve vártam az Amberstar folytatását, az Ambermoont. Már az Amberstar is remekmű volt a saját műfajában, de a programozók ígéretei szerint a második rész fényévekkel fogja felülmúlni elődjét mind a grafika és a hang, mind a játszhatóság terén. Csak néhány adat az Ambermoonról ízelítőül:

- 350 különféle tárgy, az egyszerű fáklyától kezdve egészen a legerősebb varázsfegyverekig.
- Hihetetlenül változatos grafika, a labirintusokban pl. 170 féle fallal, illetve ajtóval találkozhatunk.
- 30 remekül megkomponált dallam teszi még élvezetesebbé kalandozásainkat.
- Egyszerű kezelés, még a kezdő kalandoroknak se lesznek problémái.
- Több mint 25 teljesen animált szörny, mindegyik tele különleges képességekkel és jellemvonásokkal.



Ezek után alighanem már mindenki el tudja képzelni örömömet, amikor egy borongós novemberi napon végre kézhez kaptam a játékot. Azonban örömömbe némi üröm is vegyült, amint jobban szemügyre vettem az anyagot, ugyanis a program csak 10 lemezen fért el. Rögtön fel is sejlett lelki szemeim előtt a hosszú programok réme, a lemezcserélgetés, azonban ezt ekkor még nem vettem túl komolyan, elvégre játszottam én már nagyon jó soklemezes programmal (pl. Rise of the Dragon). Az ezután következő órákat jobb nem részletezni, legyen elég annyi, hogy csak igen nagy erőfeszítések árán tudtam megállni, hogy ne használjam az X-Copy egyik igen hasznos opcióját a játékon, a FastFormat-ot. A program ugyanis 2-3 küső drive vagy egy winchester nélkül teljesen élvezhetetlen, az állandó lemezcserélgetés még a legedzetteb playereket is rövid úton az idegösszeroppanás szélére sodorja. Példának okáért majdnem így járt a fotózáson Zolee is, akit csak egy pont jókor jött reset mentett meg az infarktustól.

Szóval elég felemás a játék: egyik oldalról adott a csodás grafika és a hang, a mérleg másik oldalán viszont ott van a kritikán aluli játszhatóság. Nem mondom, ha ez utóbbit valahogy kiküszöbölték volna a programozók, az Ambermoon lenne talán 1993 legjobb játéka Amigóra. De így?!

A KERETTÖRTÉNET

20 évvel azután, hogy egy csapat mindenre elszánt kalandor megakadályozta Tarbos, a gonosz isten visszatérését Lyramionba, a mit sem sejtő világra újabb veszély leselkedik. Tarbos rettenetes bosszúra készül, hatalmas meteoritok tucatjait indította el a védtelen bolygó ellen, aminek még leghatalmasabb mágusai se tudnak dacolni az őrült isten hatalmával. A meteoriteső pusztulást és káoszt hozott Lyramionra, a nagyobb városok romokban hevernek, a tenger a szárazföld egy jó részét elárasztotta, mindenhol szörnyek és banditák garázdálkodnak. 50 évnek kellett eltelnie, hogy úgy-ahogy helyre álljon a rend, de Lyramion már soha sem nyerheti vissza egykori arcát. Vagy mégis? Egy fiatal srác, haldokló nagyapja unszolására úgy dönt, hogy megpróbál szembeszállni a világát egyre jobban elborító káosszal.

AMI MEGVÁLTOZOTT AZ AMBERSTAR ÓTA...

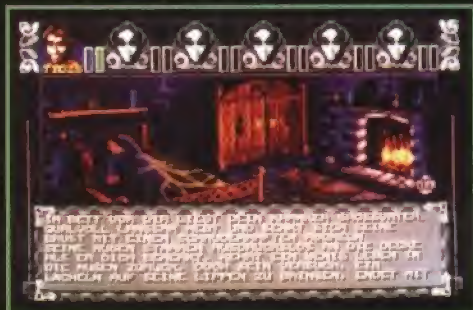
Amint azt már a bevezetőben is említettem, a grafikán és hangon sokat finomítottak a program készítői. A városok grafikája is sokkal kidolgozottabb, néhol már-már az IBM színvonalát súrolja a grafika. 3D-s környezetben nem csak 4 féle irányba nézhetünk, hanem folyamatosan forgathatjuk nézőpontunkat. Ezeken kívül rengeteg újfajta szörnnyel is találkozhatunk, melyek legyőzése még egy jól felszerelt és tapasztalt kalandorcsapatnak is komoly gondot jelenthet.

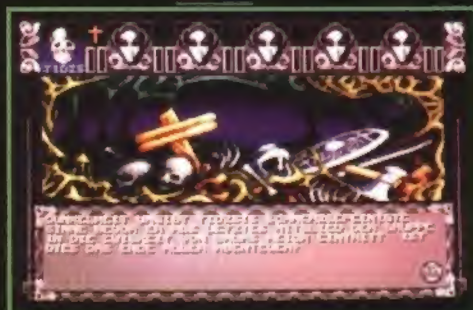
...ÉS AMI VÁLTOZATLAN

A jól bevált irányítási rendszert nem piszkálták a játék készítői, szóval aki már játszott az Amberstarral, annak az Ambermoon kezelése sem fog gondot okozni. A varázslási és harci szisztéma szintén nem változott túl sokat, akárcsak a 2D-s és 3D-s perspektíva. A játékot itt is egy nem túl erős emberrel kezdjük, a csapat többi tagját útközben kell összeszednünk. Erre a legjobb alkalom a kocsmákban és egyébb sűrűn látogatott helyen kínálkozik.

AZ IRÁNYÍTÁS

Az 1993/5. számban már közöltünk egy részletes leírást az Amberstarról, ahol részletesen ismertettem a kezelést, ami egy az egyben megegyezik az Ambermoon kezelésével. Azok kedvéért, akiknek nincs meg az a szám, röviden leírnám azért a lényeget. A képernyő felső részén láthatjuk az egyes csapattagokat, a színes csíkok mutatják az életerőt és a varázspontokat. Bal oldalt láthatjuk környezetünket a szabadban felülről, városokban és labirintusokban pedig 3D-ben. Jobb oldalt láthatjuk néhány mágikus tárgyunkat, ezek némelyike igen hasznos lehet (óra, iránytű stb). A





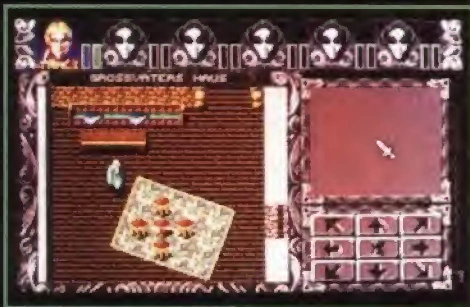


jobb alsó sarokban vannak az irányító ikonok, itt egy jobb clickkel kérhetjük le az akció ikonokat (ezek balról jobbra és fentről lefelé):

Körülnézni - no comment.

Hallgatózni - a közelünkben kóricáló szörnyek után hallgatózhatunk, durvább labirintusokban nem árt minél gyakrabban használni.

Beszélgetni - csak akkor használhatjuk, ha pont szemben velünk és nem túl messze áll valami értelmes lény (az se hátrány, ha beszéljük az illető nyelvét).





Felszállni egy járműre - a jármű jelen estben lehet tutaj, hajó vagy ló. Ez az opció csak a szabadban használható.

Varázsolni - azt hiszem, ehhez nem kell különösebb magyarázat.

Tábort verni - csak a vadonban illetve labirintusokban használhatjuk. Táborverés után tanulhat meg egy mágiaismerő karakter tekercsről új varázslatokat és ekkor pihenhet az egész csapat. Az elhasznált varázspontokat csak pihenéssel lehet visszaszerezni.

Automap - csak 3D-s helyszínen működik.

I/O menü - mentés, töltés stb.

Aki bővebb infokat szeretne az irányításról, annak azt tudom tanácsolni, hogy szerezze meg a 93/5. számot (elvégre hogy nézne ki, ha most újra bepötyögném egy régebbi cikkemet).



HARC



Kalandozásaink során elég gyakran fogunk kisebb-nagyobb szörnycsapatokkal találkozni. Az ilyen találkozásokkor megadhatjuk, hogy megpróbálunk-e elfutni (flee), vagy pedig egy kis tapasztalati pont-tuning reményében ellenfeleinkre rontunk. Ha a harcot választottuk, vagy nem jött össze a menekülés, megjelenik a harcképernyő, ahol középen láthatjuk a csataterет szemből, alatta pedig felülnézetből. A felülnézeti képen irányíthatjuk a csapatot, a másik nézet inkább esztétikai szempontból lényeges. A kis emberkével mozoghatunk, a pajzzsal védekezhetünk, a karddal támadhatunk, a kézzel pedig varázsolhatunk. Az OK opcióval fejezhetjük be a fordulót, a láb-ikonnal megpróbálhatunk elmenekülni (feltéve, hogy a karakter közvetlen közelében nem áll elenfél).

KRITIKA

No igen, elérkeztem a leírás egyik igen kényes pontjához. A játék ugyanis, ha csak a grafikát, hangot és kezelést nézem, minden szempontból fantasztikus, a 93-as év egyik legnagyobb találata. Ezzel szemben ugye ott van az állandó lemezcserélgetés, amit teljesen csak egy winchester beszerzésével küszöbölhetünk ki. Szóval ha van winchesterünk, jó a játék, ha nincs, akkor csak a lemezeinket foglalja. És hát ugye, figyelembe véve azt, hogy az amigások nagy része nem rendelkezik az előbb említett tartozékkal, nem hinném, hogy az Ambermoon valaha is a hazai toplisták előkelő helyeit ostromolná. Kár érte...

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hang/zene	70%
kezelhetőség	50%
kihívás	80%

ÖSSZHATÁS 89%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA

APRÓ

AMIGA KÍNÁL

• Amiga, IBM-hez 5.25 HD, 3.5 HD, ill. DD lemezek eladók (400 darab) a legjobb programokkal. Cím: Rádai József, 7300 Komló, Körtvélyes u. 16. III/11.

• Amiga 500, 1MB (V1.3), TV modulátor, 2 joy, lemezek eladók. Irányár: 35.000 Ft. Cím: Csokán Csaba (06-96-319-943)

• Garanciaszalagos Amiga 500 1.3-as + 512 KB órás memóriabővítő + A-520 TV-modulátor + Noris porvédő, gyári csomagolásban eladó 25.500 Ft-ért. Érdeklődni lehet naponta (délután) a 135-1289-es számon.

• A600 garanciális, 120 lemez, újságok, joy, diskbox. Ár 38.000 Ft. Ugyanitt ZX Spectrum tartozékokkal, kazettákkal. Ár: 7000 Ft. Érd: 270-3377/1322. mellék, Birgésné.

• Amiga 500 (1MB), TV modulátorral, könyvekkel, lemezekkel eladó. Ára: 28.000 Ft. Tel: 52-323-797, Gyurkó Zsolt

AMIGA KERES

• Új lila Simson SR50 robogót eladnám, vagy elcserélném A500 1MB-ra és monitorra. Minden lehetőség érdekel. Ugyanitt Sony TAF419 erősítő, TCFX 170 deck eladó + hangfal. Tel: 32-311-508.

C-64 KÍNÁL

• Eladó C64/II-es + 1541/II-es jótállással + C64-es magnó + diskdoboz + lemezek + kazetták. Ár: megegyezés szerint. Lencse Péter, 2400 Dunaújváros, Római krt. 31. I/3.

• C64 + 2 db magnó + 1541/II floppy + 80 darab lemez + könyvek + lemeztartó + 20 darab kazetta + 1 darab joy. Cím: 6200 Kiskőrös, Alsócebe u. 83. Vizler Krisztián.

• Eladó C64 + reset + magnó + joy + 14 db kazetta + könyvek. Cím: Nagy Tibor, 4700 Mátészalka, Szokolay u. 5. (Árajánlatokat kérek!)

• Eladó C64/I + VC1541/II + magnó + 1 db joystick + szakirodalom + 30 lemez játékokkal. Tel: 1566-186, az esti órákban.

• C64 + floppyra eladó angolt tanító szókimondó program. Segítségével játszva tanulhatsz angolul. Ára 390 Ft + portó. Sándor Lajos, 5836 Dombegyház, Ifjúsági ltp. A/3.

MÁR KAPHATÓ A GONOSZ HERCEG C. JÁTÉKPROGRAM! TELJESEN MAGYAR, VÁLASZTHATÓ KARAKTEREK, SZÍNES DÍSZDOBOZ, KÉZIKÖNYV! C64 LEMEZI ÁRA: 649 FT (ÁFA + POSTA AZ ÁRBAN). MEGRENDELHETŐ: OTHIS, PF.: 342, 2601 VÁC.

• Eladó C64-hez 300 darab 5.25-ös lemez (70 Ft/db), egyben 14.000 Ft és 40 darab kazetta 300 Ft/db, egyben 9000 Ft. Cím: Cseveny Ferenc, Budapest, 1039 Juhász Gy. u. 13. II/15.

• Nem találod valamelyik örökéletét a sok újságban? Játékok leírását nem tudod, hol keresd az újságban? Ezekről tudok katalógust küldeni, hogy mit, hol találsz meg. Ugyanitt C128/64 gépre programcsre. Bő választék kazettán, lemezen. 12.000 programból választhatsz. Cím: Járóka László, 1576 Budapest, Pf. 102.

PC CSERE

• Szeretnél PC programokat? Cserélek, válaszborítékért listát küldök. Kévés János, 6230 Soltvadkert, Pf. 8.

• PC-re programcsere. Válaszborítékért listát küldök. Kövecs Antal, 6000 Kecskemét, Reviczky u. 4.

• PC-csere! Van: X-Wing, Indy IV, Persia II, Flashback. Keresem: új Sierrákat (Pl. Blue Force, Freddy) Maniac M. II, Dogfight, Space Hulk. Egerszegi Balázs, Pécs, Kisszkokó dűlő 20., 7635

PC KÍNÁL

• PC-hez CD lemezek és 120 MB-os steamer kazetták eladók. Tel: 20-20-923, Marosvári Zsolt.

• CD-ROM LEMEZEK ELADÓK! 650 MB egy lemezen! Válaszborítékért listát küldök. Cím: Reischig Ferenc, 1162 Budapest, Temesvári u. 30. Tel: 06-60-333-781. Fax:

• PC GAME & USER CLUB! Budapest, VI. Vörösmarty u. 58/a (az udvarban). Nyitva munkanap 15-19-ig. JÁTÉK, OKTATÁS, CSERE! HA NINCS GÉPED, AKKOR IS GYERE!

• PC-CD ROM-ra originál (csomagolás, stb) játékok kedvező áron eladók. Érdeklődni hétközben 17-20 óra között lehet. Tel: 06-60-325-291, Gergőt kérjétek.

• 600 db IBM 5.25 HD lemez a legjobb programokkal 120 Ft-tól eladó. Keresek ESCOM Power Streamerhez intelligens szoftvert. Szalma Sándor, 7300 Komló, Kossuth u. 36. Telefon: 72-481-585.

EGYÉB KÍNÁL

• Eladó 3/4 éves GameBoy + 8 játék Choplifter, Super Mario, D. Dragon, Tetris, Robocop, B. Fighter, Tennis, T2 + nagyító, lámpa. Tel: 1290-144.

• Olcsó SEGA MEGADRIVE-ok eladók kazettákkal. Írjál ha megadrive-ot szeretnél. Cím: Pap Erika, Székesfehérvár, Tóváros ltp. 50. IV. em.

• Eladó SNES kazetták: Tiny Toon 7000 Ft és F-Zero 5000 Ft. Cím: Nuszer István, 4029 Debrecen, Csapó u. 87.

• Nintendo eladó! A bolti hozzátartozók + Mario 3 + Rad Racer. Ár: 14.000 Ft. Érd: 06-76-490-529.

• Olcsón eladnám Commodore VC-20-amat és néhány kazettát. Csere is érdekel. Török Veronika, 9400 Sopron, Szarvkő u. 8.

• Végkiárusítás! Super Nes-hez Joe And Mac the Caveman Ninja 5000, SlimCity (USA System) 6000, GameBoy-hoz Batman 1800, Fortress 1500, Roger Rabbit 2500, Tennis 1000, Tetris 500 Ft-ért eladók. C64 + floppy + magnó: 16000 Ft. Nagy Roland, 1158 Budapest, Geisler Eta u. 22.

• Eladó SNES-re a Bubsy c. játék. Ár: 7000 Ft. Ha érdekel írj: Molnár Péter, 2760 Nagykáta, Zárda u. 29/a. Alkudni lehet!!!

• SEGA Megadrive eladó 7 db játékkal. Cím: 2100 Gödöllő, Remsey J. krt. 5. Mészáros Csaba, tel.: 28/330-858.

• Eladó 1.0 MB-os chip bővítő Amiga 500(+)-ba. Ára 4.700 Ft. Cím: Ferencz Zsolt, 6300 Kalocsa, Zöldfa utca 34.

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk azután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

SZUPER AKCIÓ

ISMÉT SZUPER AKCIÓ!

Ha december 15-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és szerencséd van, a karácsonyi sorsoláson 30.000,- Ft-os vásárlási utalványt nyerhetsz, melyet a budapesti vagy a győri 576 KByte Shopban válthatsz be. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.

Nem fogy el az orrod előtt az újság, ha előfizetsz!

MEGRENDELŐ

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG!

*** Előfizetési díj:**

❑ **negyedévre: 500.- Ft**
❑ **félévre: 950.- Ft**
❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

** Érvényes: 1993 október 1-től*

Megrendelem az 576 KByte című lapot ...... példányban
Megrendelő neve: ....
Címe: ....
Irányítószám: ....
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132



Rejtvény

Kedves Rejtényfejtők!

Nemhiába került a címlapra, nemhiába foglalkoztunk vele az újság hasábjain: az Aladdin minden idők egyik legnépszerűbb filmje/játéka lesz. Vele kapcsolatos ehavi rejtvényünk is. Kérdésünk: soroljatok fel legalább három szereplőt, aki a játékban is és a filmben is szerepel. Ha figyelmesen elolvassátok Martin leírását, nem lesz nehéz dolgotok. Fődíjként egy hatalmas színes posztert és cuki kitűzőket ajánlunk fel. Válaszaitokat az újság címére várjuk!

A múlt havi rejtvény helyes megfejtései a következők:

A mellékelt képen 24 cég logója volt látható. Nagyon sok helyes megfejtést kaptunk, ami azt jelzi, hogy igen könnyű volt a feladvány. Az eredeti játékprogramot egy Amiga tulajdonos, **Széplaki Szabolcs** nyerte Szegedről. A második fejtörőnkbe egy apró hiba csúszott, ugyanis az első betű kódja egy kockával arrébb csúszott a négyzethálóban, ezért csak asszociációval lehetett rájönnni a megoldásra, ami a "SZEGASZTOK" című műsor volt. A baki ellenére eddig háromszázhatvanöt megfejtés érkezett, melyek közül **Böszörményi Kristóf** levelét húztuk ki, aki szintén Amiga tulajdonos. A szerencsés nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postáztuk.

①	②	③	④	⑤	①	⑥	③	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑤
⑫	⑧	⑩	⑧	⑬	⑥	③	①	⑤	⑨	⑩	⑪			

1	2	3	4	5	6		7	8	■	9	10	11	12	13
14						■	15	③	16	■	17	①		
18		■	19		■	20		⑪		21				
	■	22		⑩	23		■	24						
25	26					■	27						■	
28		■	29			30		■		■	31			
32		⑧	■	33	⑤		■	34					■	
35		■	36		■	37		⑬		■	38	②	39	
40		41		■	42		■	43		■	44		⑨	■
■	45					④	46		■	47		■	48	49
50				■	51				52		■	53		
■	54	⑫		55		■	56				57			⑥
58		⑦			■	59		■	60				■	
61			■	62	63		■	64			■	65	66	
	■	67								■	68			

Kedves Olvasók! A múlt havi rejtvény sikere bebizonyította, hogy az új formájú feladványok is népszerűek, ezért ebben a számban is hasonló típusú rejtvényt állítottunk össze. A helyes megfejtés egy szlogen, amit már igen sok helyről ismerhettek. Ennek megfejtését várjuk az újság címére. A három szerencsés nyertes eredeti programot nyer, ezért a géptípusotokat ne felejtsétek a borítékra ráírni.

Vízszintes:

1. Számítógépgyártó óriáscég 9. Remek keverve 14. Kémiai elem 15. Holland és osztrák gépkocsik jele 17. .... József - humorista 18. Európa Kupa 19. Részvénytársaság 20. Felvágó 22. Zacskó 24. Óra része 25. Sok magyar vendégmunkás dolgozik itt 27. Becézett Tímea 28. Lapul vége 29. Ezidáig 31. Cseh cipőgyártó, visszafelé 32. RFÁ 33. Kevert Bea 34. Olasz, új-zélandi és libanoni gépkocsik jele 35. Azonos betűk 36. Gróf eleje 37. Országos Érsebészeti Intézet 38. Siet keverve 40. SCSY 42. Orosz repülőgéptípus 43. Odu egynemű 44. Robbanóanyag 45. Eloszik 47. Olasz folyó 48. Arzén vegyjele 50. Kevert Rénó 51. Evőeszköze 53. Olasz és új-zélandi gépkocsik jele 54. RYMJA 56. Játékgépgyártó cég. 58. Alattomos 59. Ródium vegyjele 60. Nem erre 61. Ausztrál sütemény 62. Csapadék 64. Azonos betűk 65. Dióda 67. Ország Ázsiában 68. Híres magyar író

Függőleges:

1. Legendás C64-es ügyességi játék 2. Kevert OKÉ 3. Mangán vegyjele 4. Francia vadászgép 5. Kívülálló, angolul 6. Depeche Mode 7. Ránéző egynemű 8. Alapvető 10. Szobát rendbe tevő 11. Fogyasztásra alkalmatlan 12. Kikötő (+ ékezet) 13. Eső ellen véd 16. Végtelen alumínium 20. Saját kezűleg 21. Hiányos Peti 22. Tanú egynemű 23. Hiányos Mazda 26. Időt elpazarolja 27. Tóga egynemű 30. Virágnév és leánynév is egyszerre 34. Dolgozó is van ilyen 36. Iskolában használt tárgy 39. Kiállítói terület 41. ....únió - a Föld legnagyobb országa volt 42. Indián törzs 46. Leánynév 47. Végtelen patron 49. Mérőeszköz 52. Danol keverve 53. Elfutó 55. JSEA 57. Kiejtett betű 58. Az egyik szülő 59. Régi hosszmérték egység 63. Ugyancsak, fordítva 64. Olló fele 66. Erbium vegyjele

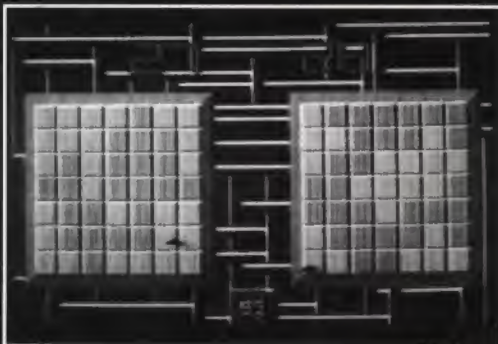
Dr. Agy
Dr. Agy

észbontó

Az ehavi Észbontóban nemigen dúskálunk az anyagokban, de így legalább jobban ki lehet vesézni őket. Elsőként egy számomra újdonságnak számító C64-es feldolgozást kaptam lencsevégre, amely ősi ötletből táplálkozik, igen egyszerű, de eddig páratlanul áll a 8-bites logikai játék történelemben. A neve, **Budbrain**, nem sokat árul el a játékról, pedig biztosan mindenki ismeri. Adott egy 10*4 helyből álló tábla, amelynek végében egy paravánnal fedett rész található. E mögé rejt az egyik játékos (jelen esetben a számítógép) egy 6 színből álló kombinációt, amit aztán nekünk 10 lépésben ki kell találnunk. Minden egyes próbálkozásunk után a gép kiértékeli tippünket aszerint, hogy hány szín helyes a tippsorból és ezek közül hány van jó helyen. A kapott pontszámok alapján aztán nekünk kombinálnunk kell, hogy melyik szín lehetett helyes és melyik volt jó helyen, esetleg mindkettő. Ha a 10. lépés előtt kitaláljuk, akkor örülhetünk, ha nem, akkor valamit elnéztünk, vagy abszolút tehetségtelenek vagyunk a játékhoz. A program érdekessége még, hogy a tábla mellletti fej (amely az alkotót ábrázolja) örömét, bánatát, avagy kárörvendését is kimutatja: mosolyog, ha jól okoskodtunk, szomorú képet vág, ha bénák voltunk, és kiröhög, ha valamit nagyon elbaltáztunk.



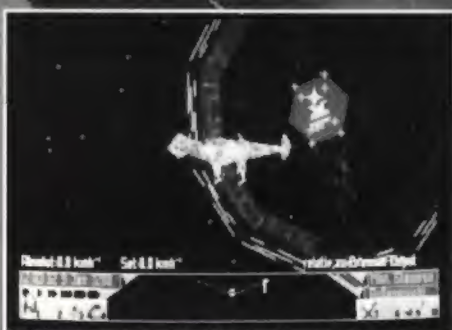
Másodiknak egy lengyel produkciót vesézek ki, alias **Megatron**-t, amely egy ősrégi ötletet pedzeget, de valamelyest új köntösbe bújtatva. Gondolom mindenki ismeri (sőt, már a könyökén jön ki) azt a típusú játékot, amelyben a képernyő egyik féltekéjén felépített alakzatot kell a mi oldalunkon is összeeszkábálni egy adott mozgatási elv alapján. Jelen esetben ez az elv igen egyszerű: egy pöttöm űrhajót formázó ikonnal a játéktér valamely kövére klikkelve a megérintett kő és a négy égtáj felé mellette lévő kockák az ellenkező oldalukat mutatják felfelé. Ezzel a forgatással kell összeállítanunk a másik oldali alakzatot. Mivel az órán vészes sebességgel peregnek a homokszemek, ezért minden lépésünket meg kell fontolnunk, mert egy rontott lépést még helyre tudunk pofozni, de 3-4 lépés után már akkora őskáoszt hozhatunk létre, hogy az életben nem keveredünk ki belőle. Ha a grafikát nézem, akkor kifejezetten primitívnek mondanám az anyagot, de ez mit sem von le az értékéből, ugyanis remek szórakozást nyújthat téli estéken.



Mint már említettem, az ehavi repertoár igen szegényes, de nem siralmas. Ennek bizonyítására utolsónak hagytam egy igazi csemegét az X-Ample Architectures jóvoltából. Aki egy kicsit is ismeri a C64-est, az tudja hogy ez a név garancia a bravúros grafikai és esztétikai összhatásra, legyen szó akár akció-, mászkálós-, avagy logikai játékról. Így van ez a **Quadrant** esetében is, amely a csapat/cég/vállalkozás legújabb kreációja. Mint a mai játékok 99%-a, ez is a gyökerekből táplálkozik, azaz egy régi játék újbóli feldolgozásáról van szó. Biztosan sokan ráismernek a régi ötletre: ketten, vagy a gép ellen egyedül játszható játék, amelyben az a cél, hogy a lehulló kövekből 4 darabot egymás mellé, alá, vagy átlósan egymáshoz illesszünk, mire azok elporladnak és pontszámunk ezzel arányosan nő. Természetesen ezt ellenfelünk megpróbálja megakadályozni és ott tesz be nekünk, ahol csak tud, miközben a saját bástyáit építgeti. A játékot színesítendő, gyakorta nemcsak a saját színű golyónkat kell elhelyeznünk, hanem ún. varázsgyémántokat is, amelyek igen misztikusan és kiszámíthatatlanul viselkednek, mikor földetérnek. Lehet, hogy falat emel az eddig felépített alakzatra, lehet, hogy az előzőleg már beépült faldarabkákat felrobbantja, de az is lehet, hogy kővé válik, vagy a mi, vagy az ellenfél alakzatait erősítve ezzel. Néha, teljesen váratlanul, faldarabkák hullanak az égből, amelyek gyakorta fejfájást okoznak, mert a nyerő négyesünket gallyra vágják. Minden menet adott számú kő lehullásáig folyik (számukat középen láthatjuk) és az nyer, aki az utolsó kő lehullásakor jobban áll pontilag. Mit mondjak még? A játékot igényesen kivitelezett háttérgrafikák, jól megkomponált zenei betétek és hangeffektek kísérik. Kellemes színfolt a kissé megkopott palettán...

.Z.





Végre! Sokéves, reménytelennek tűnő várakozás után megjelent a nagysikerű, feledhetetlen Elite hiteles folytatása. A program sokkal tágabb univerzumban játszódik, végtelen lehetőségek állnak előttünk, hiszen több millió bolygó és csillag között bolyonghatunk, melyek közül több tízezer fel is fedezhető, midegyiket meg is látogathatjuk, berepülhetünk légkörébe, leszállhatunk rá, sőt még a naplemntét is megnézhetjük (és ez nem vicc!)

A játék elején kiválaszthatjuk az indulás helyszínét, melyek a következők lehetnek: ROSS 154 (az ajánlott kezdőpont, hiszen a legdúsabban felszerelt hajóval innen kezdhetünk); MARS (hazaszeretetből indulhatunk a Naprendszerből is, az előbbi űrhajó szerényebben felszerelt változatával); LAVE (az Elitéből ismert Cobra Mk III-al indulhatunk útnak, nem túl rossz felszereléssel); utolsó kimentett állás; egy kiválasztott kimentett állás (ha az utolsó állásmentés épp egy rakétával való kontaktus előtt történt). A választás után azonnal a játékba csöppenünk, lássuk tehát az irányítást és a műszerfalat:

- a műszerfalon az ACTUAL a pillanatnyi, a SET pedig a beállított sebességet mutatja (tehát a hajó "túllendül"), az ALT a bolygófelszíntől való távolságot, a RELATIVE TO pedig azt mutatja, hogy melyik égitest vonzáskörében vagyunk. A következő sorban a dátum olvasható, alatta pedig egy érdekes műszer, az időgyorsító, mellyel lerövidíthetjük az utazási időt, vagy le is állíthatjuk azt, hogy például a sebességváltoztatással ne veszítsünk értékes másodperceket. A jobb oldalon elolvashatjuk azt, hogy épp milyen nézetből szemléljük a világot (a pilótafülkéből, kívülről - ilyenkor a +, - és a kurzorgombokkal változtathatjuk a szemszögünket - vagy éppen hátrafelé). A legalsó ikonsorról majd később.

- Az űrhajót az A-föl, Z-le, <-jobbra, >-balra gombokkal irányíthatjuk, az Enterrel adhatunk gázt, a jobb Shifttel fékezhetünk és tolathatunk. A beépített lézerágyút a Space-el süthetjük el.

- Lássuk az ikonokat, melyeket az egérrel vagy az F1-F10 gombokkal érhetünk el. Az elsővel (F1) a nézeteket váltogathatjuk, a másodikkal (F2) a térképet hívhatjuk elő (erről majd később), a harmadikkal a hajó, a játékos, a rakomány és az esetleges küldetések adatait olvashatjuk el (szintén később). A telefonnal (F4) a bázis információhálózatába léphetünk be ha leszálltunk valahová, illetve az űrben rádiózhatunk egy másik - esetleg éppen minket támadó - űrhajónak, egy bázisnak, melynek közelében vagyunk - ez lehet leszállási engedély vagy árlista kérése -, vagy egyszerűen küldhetünk üzenetet a vakvilágba - segítség kérése -, hátha valaki meghallja. A rádióval ki is jelölhetjük a választ küldő gépet célpontként. Az F5 gombbal a fegyverképernyőt hívhatjuk be, míg az F6-tal semmire nem megyünk, mert ennek nincs semmi funkciója, csak a térképnél.

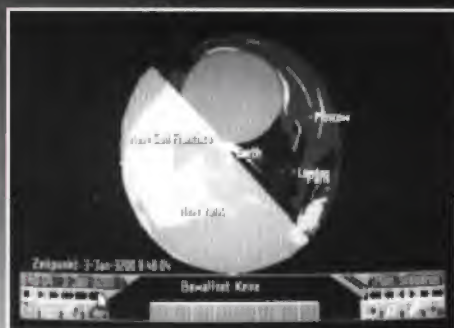
A következő ikon (F7) a motor kikapcsolására, az esetleg vásárolt autopilóta bekapcsolására - ha van kijelölt cél - vagy a kézi vezérlés bekapcsolására szolgál. Ha autopilótánk célpontjának egy űrbázist jelölünk meg, az automata kér leszállási engedélyt, kiengedi a kerekeket és bedokkol - persze az előző részhez hasonlóan itt is elszáll néha a computer és szépen nekinavigál a falnak, tehát nem árt figyelni. Az utolsó előtti ikonnal ereszthetjük ki vagy húzhatjuk be a kerekeket, melynek az űrben való szálldosás nem tesz jót, tehát ilyenkor nem árt behúzni azt (F9). Az utolsóval pedig segítő szövegeket csalhatunk a képernyőre (bolygók és űrhajók neveit a könnyebb azonosítás érdekében).

Lássuk most részletesen az egyes ikonok kezelését:

- Az F2 egyszeri megnyomása a térképet hívja elő, mellyel a naprendszerek közötti vándorlást irányíthatjuk. Ha a térképen a jobb gombot nyomvatartva mozgatjuk az egeret, elforgathatjuk a nézetet. Az alaphelyzetet a C gomb megnyomásával hívhatjuk vissza. Az F6 megnyomásával az éppen kijelölt rendszerről hívhatunk be egy újabb ikonokat tartalmazó adathalmazt. Az egyes bolygókra mutatva megjelenik nevük, néhány felesleges adatuk (keringési idő, stb), valamint a rajtuk található kikötők nevei - mármint ha lakott égitestről van szó. Az F7-et megnyomva a rendszer export-, és importmérlegéről olvashatunk, F8-at megnyomva államformájáról, népességéről és arról, hogy a két rivális bolygó-, illetve katonai szövetség közül (Federal és Imperial) melyiknek tagja, vagy esetleg független-e, nameg hogy milyen technikai fejlettségi szinten áll, míg az F10-zel a pillanatnyi tartózkodási helyünk közeli térképét hívhatjuk be (erről majd később). Ha a nagytérképen vagyunk, az F7 és F8 gombokkal ki-be zoomolhatunk, az F9-cel pedig ki-be kapcsolhatjuk a segítségeket (térképet mutató segédvonalak, alapsík rácsozata, a leggyakrabban használt kereskedőutakat jelző vonalak, és a YOU ARE HERE felirat).

- Ha a térkép ikonját még egyszer megnyomjuk, a pillanatnyi tartózkodási helyünk közeli térképét hívhatjuk be - erre ugye az előző pontban is volt lehetőségünk. Itt jelölhetjük ki a pontos célpontot, ahol le akarunk szállni. Ezt azért csak a tartózkodási helyünkön tehetjük meg, mert egyébként OUT OF RANGE feliratot kapunk. A részletes térképnél is lehet közelíteni/távolítani a nézőpontot (F7-F8), az F9-cel a keringési pályák és a bolygónevek megjelenítését kapcsolhatjuk ki-be. Az F10-zel betáplálhatunk egy célpontot az autopilóta computerébe, ha egy bolygóra a bal clickkel mutatunk. Egyébként szintén bal clickkel hozhatunk be egy égitestet a képernyő közepére, jobb click+egér segítségével pedig elforgathatjuk a térképet.

- Az F3 gombot többször megnyomva hívhatjuk elő saját adatbankunkat. A hajó adatai közül elolvashatjuk típusát, hajtóművének



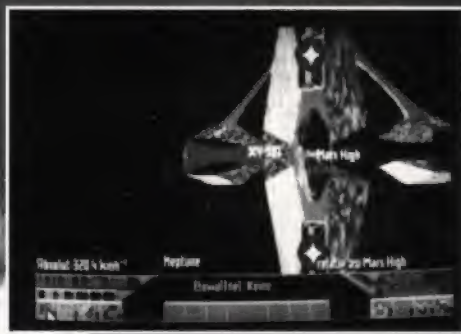
FRONTIER ELITE 2

típusát, maximális és pillanatnyi hatótávolságát, a karosszéria rongáltságát, a felszerelések listáját, az első (és ha van, a hátsó) ágyútornyon helyetfoglaló lézerek típusát (hány megawattos, pulse vagy beam, stb). Megtudhatjuk azt is, mennyi szabad és felhasznált rakterünk és utaskabinunk van, valamint hogy állunk anyagilag. Mégegyszeri megnyomás után saját magunkról olvashatunk, úgymint: név, Federal és Imperial rangunk, Elite beosztásunk, legális státuszunk az egyes szervezeteknél, Inperpol-nyilvántartásunk, valamint kitüntetéseink listája. A rakományoknál van alkalmunk újratölteni az üzemanyagtartályt, ha van Hydrogen Fuel-ünk. Végül a küldetéslistánál az elvállalt missziók adatait (kliens neve, szállítási határidő és hely) olvashatjuk el.

- A telefon-ikont egy űrállomásra bedokkolva használva bekapcsolódhatunk az információhálózatba. Kérhetünk felszállási engedélyt (Launch Request), elmehetünk a sarki butikba venni egy új hajót vagy feltuningolni a régit (Shipyard), elolvashatjuk az új híreket (Bulletin Board) vagy vehetünk/eladhatunk valamit a piacon (Stockmarket).

Bővebben: a Shipyard-ban vehetünk és eladhatunk néhány felszerelési tárgyat (mármint ha van rá elég pénzünk és rakodóhelyünk); szervizelhetünk egyet (teljes vagy részleges felülvizsgálat, esetleg csak a sérült részek javítása. A program figyelmeztet, hogy évente egyszer jó, ha csináltatunk egy nagygenerálozást - a legutóbbinak a dátumát el is olvashatjuk itt). Le is cserélhetjük hajónkat egy újabbra vagy nagyobbra. Elovashatjuk a kínálati listát (itt szerepel az új gép ára, illetve az is, hogy mennyit kóstál, ha beszámítják a mostani hajónkat. Ez az érték lehet negatív is, ilyenkor a csere után kapunk egy kis készpénzt is. Meg is nézhetjük a hajót, ilyenkor megtudjuk súlyát, rakodóterét, ágyútornyainak és rakétaindítóinak számát, legénységének számát, a felszerelt hajtóműve típusát, és hatótávolságát az egyes hajtóműtípusokkal.) Jelentkezhetünk a helyi rendőrségnél is, esetleges bírságaink kifizetése végett.

A Bulletin Board-al a fekete fuvarra várók üzeneteit olvashatjuk el. Találhatunk itt mindent, mi szem-szájnak ingere: elveszett emberek felkutatására vállalkozhatunk, kisebb csomagok vagy csoportok szállítását vállalhatjuk el, esetleg tehetünk egy kis szívességet a hadseregnek, mely lehet szállítás, bérgyilkosság vagy kémkedés is. Ha egy küldetés megtetszik, annak gombjára clickelve bővebb felvilágosítást kérhetünk róla keresztkérdések feltételével (lesz-e gond a fuvarral, hány személy szállításáról is lenne szó, miért fizet enynyit, talán rejteget valamit előlem? Ezenkívül elkérhetjük a pénz felét előre is -az egészet nem adják-, vagy vissza is léphetünk a vállalkozástól). Minél magasabb az Elite-besorolásunk, annál veszélyesebb és jövedelmezőbb küldetésekkel csiklandoznak minket.



A Stockmarket-en árucikkeket adhatunk és vehetünk, akárcsak az Elite első részében - tehát a bolygó technikai fejlettségétől és gazdasági beállítottságától függően.

A játékban a meggazdagodásra több lehetőségünk adódik, persze attól függően, hogy megvan-e a kellő felszerelésünk, hajónk és vérmérsékletünk. Ezek a módszerek a következők lehetnek:

- KERESKEDÉS: a szokásos módszerrel, egy rakodóhellyel és védekező fegyverzettel kellően ellátott hajó kell csak a meggazdagodás eme módjához, mely a legveszélytelenebb.
- KALÓZKODÁS: gyors hajó, egy Fuel Scoop és heves vérmérséklet kell csak eme pénzszerzési forráshoz. Persze ne várjunk kitörő tetszésnyilvánítást a rendőrségtől.
- TAXIZÁS/HÁZHOZSZÁLLÍTÁS: a Bulletin Board küldetéseit végrehajtva gyűjtögethetünk némi pénzmagot. Nem árt, ha van néhány extra utaskabinunk - a csomagoknak nem kell sok hely.

BÉRGYILKOSSÁG/KÉMKEDÉS: kellően magas beosztással a hadsereg kötelékéhez csapódhatunk néhány gyors akció erejéig. Nagyon veszélyes belevágni, mert persze az a katonai tömörülés, mely ellen éppen ténykedüak,



hamar utánunk küld egy másik bérgyilkost (holló a hollónak mégis kivájja a szemét).

- BÁNYÁSZAT: Fuel Scooppal és Mining Laserrel, nyugalmasan szedegethetjük össze a kószáló aszteroidák tartalmát. Vásárolhatunk bányászszerkót is, melyet egy bolygó felszínére telepítve kiaknázhatjuk annak kincseit.

A játék minden tekintetben felülmúlja elődjét. Hatalmas a bejárható terület, a szerző szerint három hónap folyamatos játék se lenne elég ahoz, hogy mindenhol vehessünk egy "ITT JÁRTAM" pólót. A felszerelések listája is kibővült, megtalálható a bányászdroidtól kezdve az ellenfél hyperugrásának célállomását kielemző Hyperspace Cloud Analyserig minden, mi szem-szájnak ingere. Naponta lecserélhetjük űrhajónkat egy vadonatújra, mellyel az első részben csak ellenfélként találkozhatunk. Hetvenfajta küldetés több száz variációja bukkan fel ilyen vagy olyan formában. Összességében egy fantasztikus játék még fantasztikusabb folytatása a program, mely egyetlen gyűjteményből sem hiányozhat.

Ancy

ÉRTÉKELŐ

grafika	90%
hang/zene	70%
kezelhetőség	95%
kihívás	100%

ÖSSZHATÁS 98%

TESZTELVE: AMIGA

VERZIÓK: AMIGA,PC

NHL HOCKEY

A jégkorongot addig eléggé elhanyagolták a programgyártó nagyhatalmak. A Face Off óta tudtommal még csak említésre méltó próbálkozás sem látott napvilágot. Szerencsére az Electronic Arts most szakított a hagyományokkal és elkészítette minden idők legnagyobb jégkorongjának PC-s változatát. Az átírás tökéletesen sikerült. A látvány és a hangeffektusok egyszerűen magukkal ragadnak, órákon át kergetem a korongot, mérgelődök a kimaradt helyzetek után és a játékosokkal együtt ünneplem a győzelmeket. A játékban minden benne van, ami a jégkoronghoz kell. Van bodicsek, kiállítás, bull, les, túlütés, s olykor még a bíró is hanyatt esik, ha eltalálja egy erős korong. Szabálytalanság esetén a kapus, mint a szél, lerohan a pályáról, hogy helyette is csatár jöjjön be. A közönség pedig úgy tombol, hogy beleremegnek a falak.

A meccs képernyőjén alul látjuk a harmadokból eltelt időt, mellette kétoldalt pedig az egyes sorok állapotát. Az éppen pályán lévő sort piros szín, a fáradást pedig a fokozatosan rövidülő csík jelzi. Kiállítás esetén a csíkok helyén a kiállításból hátralévő idő látszik. A program billentyűzettel, sőt egérrel is irányítható, de szerintem az eredményesebb játékhoz szükségünk lesz egy botkormányra. Billentyűzeten ugyanis egyszerre tíz gombot kell nyomogatnunk. A numerikus billentyűzet számaival emberünket mozgathatjuk, az Insert gombbal passzolunk, az Enterrel pedig lőni tudunk (természetesen passz és lövés közben is a számokra vagy a nyilakra kell tapadnunk, hiszen így befolyásolhatjuk a korong irányát. Védekezés közben az Inserttel választhatjuk ki, melyik játékosunkat irányítjuk. S ha ez valakinek még nem lenne elég, akkor jönnek a cserék. A négy lehetséges sorból az éppen pályán lévőt az F1-F4 (hazai), illetve az F5-F8 (idegenbeli mérkőzéseken) billentyűkkel választhatjuk ki. Emberelőnyben vagy hátrányban persze csak két sor áll rendelkezésünkre. Cserélni játék közben is tudunk, de érdemes vele megvárni a holtidőket. Egérrel még cifrább a vezérlés, hiszen akkor egy zöld nyíl mutatja, merre halad, passzol vagy lő emberkénk és nekünk ezt a nyilat kell a megfelelő irányba állítanunk. Eközben az egyik tűzgomb passzol, a másik pedig lő.

A meccseket körülvevő menük szerintem egy kicsit bonyolultra sikeredtek, a lehetőségek közül csak az érdekeseket írom le. A központi irodában kezdhetünk el egy új bajnokságot (New League) vagy rájátszást (New Play-Off Series). A bajnokság kezdetén beállíthatjuk a meccsek hosszát, a különböző szabályokat és a rájátszás meccseinek számát. Ezután mindig, mikor játszani kezdünk, először be kell töltenünk a bajnokságot (Open), majd át kell mennünk a naptár menübe (Next League Game). Itt az egyes hónapok menetrendjét látjuk, s a következő meccs megkezdéséhez csak rá kell böknünk a meccs napjára. A meccsek előtt először mindig egy statisztikát kapunk, mely a két csapatot hasonlítja össze. Innen mehetünk az öltözőbe, ahol a sorokat kell összeállítanunk (Home vagy Away Lines), vagy egyenesen a pályára (Play).





A sorok összeállításánál előbb ki kell választanunk a pályára lépő embereket (a pihenőket piros szín jelzi). A Roster pontban a Dress Player-rel szerelést adhatunk egy kijelölt embernek, a Scratch Player-rel pedig visszavehetjük azt. Ezután meg kell adnunk, hogy melyik játékos melyik sorba kerül. Itt találunk négy támadó, három védő és két-két emberelőnyben, illetve emberhátrányban játszó sort, ezért egy játékos több helyen is szerepelhet. A játékosok jobb megismeréséhez érdemes előbb végigböngészni a statisztikájukat. Ha ebben a listában valakire rábökünk, akkor róla egész részletes információkat kapunk.

A szünetekben vagy meccs közben az Esc hatására a sajtópáholyba jutunk. Itt a sorok váltaztatása mellett legérdekesebb, hogy visszanézhetjük az utolsó néhány jelenetet (Action Replay), sőt ezeket lemezre is felvehetjük. A meccsek után érdemes visszatérnünk a központba. Itt a League Manager pontban a Merge And Update Team Databases parancsra a gép lejátsza a többi meccset, majd módosítja a táblázatokat és az összes statisztikát. Ezután már napra kész góllövőlistát, kapuslistát és sok mást kapunk.



Ennyi szerintem elég, hogy mindenki kipróbálja a játékot és beleszeressen. A többi lehetőség pedig utána úgyis egyértelmű lesz. Addig pedig kössétek fel a fehérnemüt, hiszen a program nagy előnye, hogy nem csak gyönyörű, hanem nagyon jól játszik. Szóval nem lehet megunni.

TEMESVÁRI TIBOR

ÉRTÉKELŐ

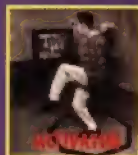
grafika	90%
hang/zene	85%
kezelhetőség	80%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS 88%

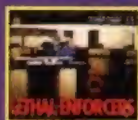
TESZTELVE: *PC*
VERZIÓK: *PC*



C.E.S. NEWS



Természetesen az idén is megrendezésre került a világ legszínvonalasabb elektronikai show-ja Chichago-ban, a CES. Itt minden évben olyan újdonságokat mutatnak be a cégek, melyek rendszerint forradalmasítják a videojátékok történelmét. A hatalmas területen folyó kiállítás a szórakoztató elektronika minden területét felöleli, pontosabban azokat, melyek a számítástechnikával kapcsolatosak. Konzolok, számítógépek, szoftverek, hardverek, játékok és kiegészítők - csupa olyan cucc, melyektől eláll az érdeklődők szava. Ez az a szakkiállítás, ahol a nagy cégek első ízben mutatják be féltve őrzött fejlesztéseiket. Most megpróbálok néhány olyan infót leadni, melyek a SEGA-val voltak kapcsolatosak:





- Elkészült végre az első hazavihető Virtual Reality egység, amely ráadásul MEGADRIVE-hoz is kapcsolható. A VICTOR MAXX nevű "szemüveg" teljes első-belső része képernyő, a fülrésznél pedig szuper sztereo hatású hangszórók vannak. A hirdetések szivárvány felbontású grafikát és drámai hatású hangzást ígérnek. Azt hiszem a cucc ára igen "szerény" lesz, és a hozzá való játékoknak is megkérik majd az árát.



- Az eddigi nem igazán tökéletes MD szimulátorok után szinte felüdülés lesz a MICROPROSE repülős játéka, az F-15 II.
- Az Aladdin után a DISNEY belefogott a "Szép és a Szörnyeteg" és a "Dzsungel könyve" átkonvertálásába is.



- Új amerikai őrület van kitörőfélben. Tárgya a "LIFESAVERS" fantázianevű cukorka, melynek papírjáról SONIC vigyorog ránk. A mindenféle gyümölcsízben kapható cuki szopogatása közben állítólag a játék is gyorsabban megy.
- A SEGA amerikai részlege új irányítót fejlesztett ki, melynek neve ACTIVATOR. A 8 szögletű földre helyezhető keret felfelé bocsátja ki infravörös sugarait, "falszerűen". Ha kézzel, lábbal vagy bármely testrészünkkel megtörjük a sugarakat, azt az ACTIVATOR érzékeli. A különböző oldalak érintése különböző joy+gomb megnyomásoknak felel meg. A speciálisan ACTIVATOR-ra fejlesztett stuffok mellett olyan játékokhoz is jó, mint a FATAL FURY, a STREETS OF RAGE, a STREET FIGHTER 2, az ETERNAL CHAMPIONS és a BEST OF THE BEST.



- A szuper digitalizált MEGA CD játék, a LETHAL ENFORCERS dobozában a disc-en kívül még egy érdekes dolog található, egy műanyag "Magnum" pisztoly. Ez helyettesíti a joystickot.
- Amíg a GAME GEAR 2 végleges változata el nem készül, az érintettek kénytelenek lesznek beérni a HANDY GEAR nevű kiegészítővel, amely halálos formájúvá teszi a GAME GEAR-t, plusz vízállóvá! Játék a medencében, kétszeres nagyságú képernyőn, csúcs ez az érzés!



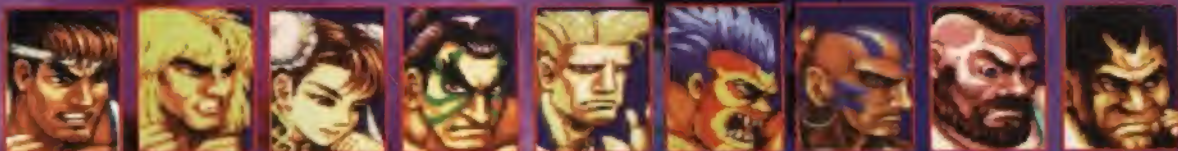
- Nem kell tovább várniuk a stratégiai játékokat kedvelő SEGA-soknak, érkezik a DUNE MEGA CD verziója! Veszett 3D, audió zene és digi beszéd.
- Mivel a JURASSIC PARK MD változata nem volt a legjobb, a CD átiratra sokkal nagyobb gondott fordítottak. Nézzétek meg ezeket a képeket! A játékban saját szemszögünkből látjuk a parkot, kedvünkre bolyonghatunk benne...

MARTIN

MORTAL KOMBAT

A B A C A B B

EXKLUZÍV!!!



Végre annyi várakozás után a MEGADRIVE tulajdonosok örömére megjelent a verekedős stuffok királyának, a felülmúlhatatlan SF2-nek a SEGA verziója. Ha most előítélet nélküli akarok nyilatkozni, akkor sem tudok mást mondani, mint hogy a MD verzió ismét egy kicsivel jobban sikerült, mint az SNES. Ez a játék legjobban kidolgazott változata, összesíti a játéktermi gép és az egyébként csúcs SNES konverzió lehetőségeit: a Champion Edition és a Turbo Edition összes jó tulajdonsága benne van! Mind a 12 karakter szerepel benne, az új mozgások is, plusz tovább fokozható sebesség.

Aki esetleg nem ismerné az alapötletet: a játékos egy harcost irányít, kinek fő célja, hogy elnyerje a "Világ Utcai Harcosa" címet. A többi nevezővel mind-mind meg kell vívnia, s legalább 2 menetet meg kell nyernie. Hat alap támadási mód van, melyek a joy gombjaival hívhatók elő.

Mivel a MD irányítóján csak 3 gomb van, az ütések és rugások között a START-tal válthatunk. Háromféle - gyenge, közepes, erős - ütésünk van, és START-tal váltva ugyanezek a rugások is. Mivel így a profi játékosoknak nehéz megszokni az irányítást, érdemes beszerezni egy 6 gombos SEGA joy-t.



Az SF2SCE az első 24 megás kártya a MD-ra. Az első konverzió csak (!) 16 megásra sikeredett, s a CAPCOM-os srácok elhatározták, hogy tovább bővítik a programot. A végeredmény magáért beszél... Mint mondottam, a MD verzió egyesíti a játéktermi gépet és az SNES változatot, s még plusz dolgok is vannak benne:



- Ott van mindjárt az intro, amely csak a MD átiratban szerepel.
- A kezdőképernyőn olyan sebességre lehet tenni a játékot, ami szintén egyedülálló.
- Az OPTION állítás mondjuk nem új, de azért benne van.
- Indulásnál eldönthetjük, hogy egyedül vagy ketten akarunk-e játszani, és ott van az extra csoportos verekedési lehetőség is!
- Ha ezt a csoportos témát választjuk, játszhatunk sima "ki üt ki többet" meccseket vagy több karakteres körmérkőzést is.
- A körmérkőzésnél eldönthetjük, hogy menynyi karaktert akarunk szerepeltetni.
- Megadhatjuk, hogy mekkora legyen a támadási erősség és milyen legyen a háttér.
- Szuper lehetőség, hogy ki/bekapcsolhatjuk a speciális mozgásokat.



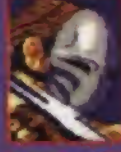
A verseny egyik legátlagosabb kinézetű fenegyereke **Ryu**. Stílusa a shotokan karate. Három speciális mozgása van: **Cyclone Punch** (le, előre-le, előre+ütés), **Dragon Punch** (előre, le, előre-le+ütés), **Hurricane Kick** (le, hátra-le, hátra+ rúgás).

Ken nagyon hasonlít Ryu-hoz. Ugyanazok a speckó mozgásai vannak.

Chun-Li apja halálát akarja megbosszulni M. Bison-on. **Fireball** (hátra, hátra-le, le, előre-le, előre+ütés), **Foot Kick** (rúgás gyorsan nyomkodva), **Bird Kick** (le, fel+rúgás).

E Honda a sumo bajnoka. **Hand Slap** (ütés gyorsan nyokodva), **Sumo Torpedo** (hátra, előre+ütés), **Sumo Press** (le, fel+rúgás).

Guile amerika kommandós. **Sonic Boom** (hátra, előre+ütés), **Flash Kick** (le, fel+rúgás), **Knee Thrust** (előre+medium rúgás).





Blanka a Brazil őserdőből jött. **Vertical Cannon, Cannonball Spin, Thunderstorm** (ütés gyorsan nyomkodva).



Dhalsim a yoga mestere. **Yoga Fire** (le, előre-le, előre+ütés), **Yoga Flame** (hátra, hátra-le, le, előre-le, előre+ütés), **Yoga Teleport** (előre, le, előre-le+ütés) vagy (hátra, le, hátra-le+ütés).

Zangief a legerősebb orosz. **Super Lariat** (3 rúgás gomb), **Lariat** (3 ütés gomb), **Screw Pile-Driwer** (360 fokos joykörzés+ütés).

Balrog az amerikai gettók gyermeke. **Straight Punch** (hátra, előre+ütés), **Dashing Uppercut** (hátra, előre+rúgás), **Turning Punch** (3 ütés gomb).

Vega egy spanyol matador volt. **Crystal Flash** (hátra, előre+ütés), **Barcelona Attack** (le, fel+ütés/rúgás), **Izna Drop** (le, fel+rúgás+ütés az ellenfélhez közel).

Sagat Ryu fő ellensége. **Tiger Uppercut** (le, le-előre, előre+ütés), **Tiger Knee** (lentről-fel, az óra járásával ellentétes irányba+rúgás), **Tiger Shot** (le, előre-le, előre+ütés vagy rúgás).

M. Bison egy sátáni erőket használó harcos. **Psycho Crusher** (hátra, előre+ütés), **Knee Jerk** (hátra, előre+rúgás), **Flying Head Press** (le, fel+rúgás).

MARTIN



SEGA
SPECIAL CHAMPIONSHIP EDITION
STREET FIGHTER II'

576 KByte

Aladdin

SEGA

Abban a pillanatban, amikor megláttam az ALADDIN című játék MEGADRIVE változatát eldöntöttem, hogy mindenképpen 2 oldalt szentelek neki a SEGA rovatban. Ennek az az oka, hogy ennyire csodálatos játék még nem született videojátékra!!! Elbújhat az SNES a 256 színével meg a 3D-s mozgatásával, de a KONAMI-nál meg a CAPCOM-nál is elgondolkozhatnak - az ALADDIN-nal a DISNEY bebizonyította, hogy a MEGADRIVE-on ő az abszolút király!

A rajzfilm éppen a cikk készültének napjaiban került az amerikai mozikba és mindent elsöprő sikert aratott - a "Kis hableány" és a "Szép és a szörnyeteg" állítólag sehol sincs az ALADDIN-hoz képest. Én még sajnos csak az MTV-s hirdetéseket láttam, de már alig várom a rajzfilmet - főleg, hogy a Dzsinn hangja Robin Williams - kíváncsi vagyok a magyar szinkonhangra!

Mint mondottam a DISNEY-SEGA-VIRGIN co-oproduk-cióban készült játékhoz hasonlót még nem láthattunk konzolon: eget-földet megmozgattak a cégek, hogy ilyenre összehozzák az ALADDINT-t, összesen 45 ember dolgozott a játékon. A DISNEY animátorai készítették a sprite-ok mozgatását, mégpedig olyan rajzfilmes technológiával, melyet még konzol programnál nem használtak. A VIRGIN programozói írták a tökéletes algoritmusokat, ők keltették életre a tűéles grafikát, melynek eredménye masszív 16 mega grafika és muzsika.

Ezer ok van, amiért az ALADDIN a nyerő, de közülük talán a legfontosabb a karakterek grafikája. Minden szereplő ugyanúgy mozog, 100%-osan átkonvertálva, mint a rajzfilmen - az összes humoros mozgást kiélvezhetjük! Feltűnik Aladdin, Jasmine hercegnő, a Dzsinn, Abu a majom, Jafar a bolond varázsló, Iago sőt még a repülőszőnyeg is. Összesen 11 pályát tartalmaz a játék és 3 bonus futamot.

Aladdint irányítjuk, kinek feladata, hogy megszerezze és megtartsa a Csodalámpát, amit a gonosz Jafar szeretne magáénak tudni. Az álnok semmitől sem riad vissza, hogy célját elérje, még attól sem, hogy elrabolja Jasmine hercegnőt, Aladdin kedvesét! Hősünk kardot ragad a közelharchoz, almákat a dobálózáshoz, és kezdetét veszi a MEGADRIVE történelem legszebb játéka. A film összes főbb helyszínén végig kell mennünk: Agrabah városán, a sivatagon, a kincsesbarlangon egy kalandos szőnyeglovagláson, bekerülünk a Csodalámpába és a végén meg kell küzdeni Jafarral is.

Ez az a játék, amely a megszállott MEGADRIVE-osok minden igényét kielégíti: gyors, maximálisan változatos és izgalmas játékmenet, rajzfilm minőségű grafika, csodálatos zene jellemzik. Az első szint már kapásból telitalálat, hiszen nemcsak egy irányba kell haladni, hanem mindenfelé ugrálva, mászva, rudakon lecsúszva. Közben kardozhatunk az őrökkel, almával dobálhatjuk őket, s persze gyűjtögethetjük a bonus cuccokat. Ha éppen nincs mire felugrani, köteleken tudunk felkapaszkodni, vízszintes gerendákon átmászni, s mindezt gyönyörű animációval. Az ablakokból edényeket dobálnak ki az asszonyságok és vannak parázsszőnyegek is, melyeket ajánlatos szintén elkerülni.





Az ellenfelek legtöbbször Jafar emberei. Az alacsony pufi és cérnavékony magas formák halálos arcokat vágnak, miközben küzdünk velük. A vállas nagydarabok például vadul integetnek, hogy menjünk már közelebb, aztán visítva fogja a lábát, amikor parázsra lép, a kövér meg kikerekedett szemmel nézi lecsúszó bugyogóját. A hosszúkás késdobáló faarccal zsonglőrködik, valaki egy szalmakosárból nyúlkál felénk, a lecsapott madár tollát vesztve zuhan le, Abu egy őr hasán ugrál a háttérben - egyszerűen hihetetlen, hogy mennyi plusz animációja van a szereplőknek. Aladdin egy csomó különböző vágást tud minden irányban



(joy+gomb kombinációk) és almákat is dobálhat, melyeket folyamatosan gyűjtögetni kell. Természetesen minden helyzetben lehet harcolni, mászás és kapaszkodás közben is.

A bonus cuccok között legfontosabbak a piros kövek, melyekért a nagyritkán megjelenő halálos fazon árúsnál vehetünk életet vagy folytatási lehetőséget. A Dzsinn emblémákért a pályák végén szerencsejátékba jutunk, ahol drágakövet vagy életet nyerhetünk. A kék szívek növelik energiánkat. A fekete lámpát ha megérintjük felrobbanva végez a közelben álló ellenfelekkel. Mindig gyalogoljunk át a kék korsókon, mert ha elvesztünk egy életet, onnan folytatjuk tovább a játékot. Fontos még a Abu-fej embléma is, ha ezt megtaláljuk, a szint végén Abu-val egy bonus játékba kerülünk, ahol egy csomó követ és esetleg életet is kaphatunk. Itt először el kell kerülni a lehulló edényeket, aztán meg kell vívni az őrökkel, ami majom létünkre nem könnyű feladat.





Az első pálya Agrabah, ahol a város útvesztőit végigjárva kell meglelni a kijáratot. Ez a szint nem túl nehéz, itt begyakorolhatjuk az irányítást, a küzdelmet és egy halom extrát összeszedhetünk. Nagyon nagy szabadságot élvezünk a mozgás terén, de szerencsére elég egyértelmű, hogy merre kell éppen tovább haladni.

Mindig van időnk körülnézni, de az ellenfelek azért olyan trükkösen vannak elhelyezve, hogy jócskán megnehezítik helyzetünket.

Később még mindig a városban leszünk, de sokkal komplikáltabb helyzetben. Varázsfuvolákat kell találni, melyek előhozzák a varázsköteleket. Ezek segítségével tudunk magas, egyébként elérhetetlen helyekre feljutni.

A sivatagban el kell jutni a romvárosba, s ott két skarabeuszt megkeresni. A kövek között egy csomó rejtett cucc van, néha a pálmafákat kell használni elrugaszkodónak. Figyelni kell a pontos ugrásokra, mert a romok hasadékaiban hegyes tüskék vannak és az sem mindegy, miként szedjük fel az a bizonyos skarabeuszt.

A csodák barlangjában el kell szedni egy csomó követ a szobroktól, lesz köomlás, egy tucat denevér, de mielőtt kijutnánk, még egy kemény szellem-főellenség is vár ránk.

A szultán börtönesokban hasonlít az első szinthez, de itt sokkal nehezebb eljutni a kijárathoz. Robbanó csontvázak és mozgó kövek nehezítik utunkat, ha leesünk valamelyikről, mászhatunk fel újra. Néha ingaszerűen mozgó láncok között kell elmenni, melyek igazi grafikai bravúrnak számítanak.

Nem akarom az összes pályát megmutatni, legyen meglepetés. Részünk lesz még varázsszőnyeg-rodeóban, és egy teljesen elképzelhetetlen kalandban is, amely a lámpa belsejében vár ránk, de ne aggódjunk, hiszen a Dzsinn mindig ott van a közelünkben.

Nem akarom tovább dicsérni a játékot, de remélem, hogy a képek alapján sokak vérszemet kapnak. Tényleg láttam már egy pár MEGADRIVE játékot, de az ALADDIN a legszebb közöttük. A SUPER NINTENDO tulajdonosok ezúttal nyugodtan bevallhatják, hogy gépük alulmaradt - ezt főleg azért állítom, mert volt szerencsém az SNES verziót is tesztelni. Itt bizonyosodik be, hogy nem számít, 256 vagy 64 színt tud-e egy gép, az igényes kidolgozás a lényeg. Az ALADDIN az játék, amit korra-nemre-érdeklődésre való tekintet nélkül minden MEGADRIVE tulajdonosnak meg kell vennie. Annyit kell még tudni a játékról, hogy egyelőre csak amerikai változatban létezik, akinek tehát európai gépe van, az kénytelen konvertert használni. Erre a problémára az 576 KBYTE SHOP-ban pillanatok alatt találnak megoldást.

MARTIN



FORMULA ONE



Aki ismeri a Lotus című szuper MEGADRIVE játékot, annak ismerősnek fog tűnni a DOMARK F1-je. A két program első pillantásra nagyon sokban hasonlít egymáshoz, de van egy lényeges eltérés: az F1-ben nem sportkocsival, hanem Forma 1-es gépekkel lehet száguldani. Emiatt vagy másért, de ki kell jelentenem, hogy az F1 sokkal gyorsabb mint a Lotus, sőt, a leggyorsabb eddigi autóversenyes MEGADRIVE játék. Mivel a stuff hivatalos Grand Prix licence, találkozni fogunk a híres pilóták neveivel és a legjobb pályákat is kipróbálhatjuk.

Külsőleg az F1 az elterjedt "szimulároros" nézetet mutatja - mintha bent ülnénk a kocsiban. A különböző pályák nem sokban térnek el egymástól, talán azért, mert csak néhány tereptárgy váltja egymást - pár oszlop, tábla, esetleg lelátó. Ami eltérő, a háttérgrafika, de ez sem mindig jellemző az adott országra. Ne értsetek félre, ezeket nem negatív jelzőként említem: ha túl lenne zsúfolva az út széle, eltűnne a szuper sebesség. Létezik még egy a sebességet tovább fokozó opció is, melynél jóval kevesebbet látunk a kocsiból, többet az útból - ez a lehetőség a megszállott versenyzők számára ideális. Az egyedüli nem feltétlenül szükséges "csicsa", hogy ütközéskor a kocsi bolond módon repül fel a levegőbe. Mondjuk egy ilyen realitásokra törekvő anyagnál lehetett volna egyszerűbb animációt is alkalmazni.

A GP licence miatt az összes jelenlegi menő versenyző szerepel, kivéve Ayrton Senna-t. Ő valami nézeteltérésbe keveredett a SEGA-val, így kimaradt. A híres pályák viszont mind ott vannak: Braziliában, San Marinoban, Spanyolországban, Monacoban, Kanadában, Franciaországban, Angliában, Németországban, Belgiumban, Olaszországban, Portugáliában, Japánban, Ausztráliában próbálhatjuk ki 200 km/h feletti száguldás okozta élvezeteket. Fuji a legkönyebb pálya, itt gyakorolhatjuk be az irányítást. Interlagos valamivel nehezebb, itt már muszáj fékezni, Monaco pedig az igazi rémálom, ahol csak profi irányítással-sebességmegválasztással lehetünk sikeresek.



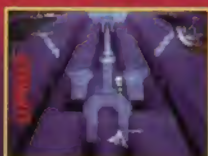
Mint minden rendes Forma 1 játékban, itt is van lehetőség az autó szerelgetésére, kerékcserére, a szélterelő szárnyak pepec állítgatására. Választhatunk automata és manuális váltó között, majdnem annyi időt lehet a depóban elbagarászni, mint kint a pályán. A gép mindenféle időt és rekordot számol, tehát a lecke fel van a adva. Szintén a LOTUS-hoz hasonlít a 2 játékos üzemmód, ahol osztott képernyőn versenyezhetünk. Mivel a kocsi rajza jóval nagyobb, mint a Lotus-ban, itt jóval nehezebb átlátni a helyzetet.

A grafika teljesen átlagos, a vektor és sprite-ok keveréke. Mivel szinte alig van valami a képen, a száguldás elképesztő mértékű - mint mondottam, az F1 a leggyorsabb eddig készült MEGADRIVE autós játék. Rajongóknak mindenenek felett!

MARTIN

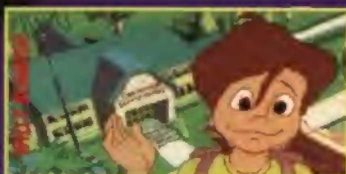


MEGA-CD



Egy régebbi számunkban már írtunk a MEGADRIVE-hoz kapcsolható CD ROM gépről, a MEGA CD-ről. Most, hogy már kiadták a gép új formájú változatát, a MCD II-t, egy rövidebb áttekintést szeretnék adni a géphez kapható játékokról.

ECCO THE DOLPHIN. A kártyán is létező játék átirata. Több a pálya, jobb a grafika és egy szuperúj hang-zene rendszer is helyet kapott.



INXS MAKE MY VIDEO. Hatalmas mennyiségű digitalizált klip-anyag áll rendelkezésünkre, hogy saját ízlésünknek megfelelő video-klippeket rendezzünk/tervezzünk/szerkesszünk az INXS együttes részére. CD minőségű zene, full motion digi...

BATMAN RETURNS. A két előző cartridge stuff ötvözete. Mászkálós és vezetős részekből áll, melyek közül az utóbbi eszméletlenül szép.

TIME GAL. Tipikus lézerdisc-es rajzfilm játék. Csak annyi a feladatunk, hogy a megfelelő pillanatban jó irányba nyomjuk a joy-t, s a sztori már megy is tovább.

THUNDERHAWK. Az egyik legtökéletesebb MCD játék. A CORE DESIGN programozói egy olyan helikopter szimulátort készítettek, amely bemutatja a gép valódi tudását. Ugyanolyan Mode 7-tel dolgozó 3D grafikája van, amelyet a Super Nintendo használ.

SWITCH. Jelenleg csak japán verzióban megszerezhető játék. Egy srácról szól, aki csapdába esik egy bizarr világban, ahol minél több kapcsolót kell működtetnie. A játék soha nem látott effekteket produkál, és teljesen vad stílusú.

FINAL FIGHT. A jól ismert verekedős stuff CD verziója. A zenén és a pár új pályán kívül semmi különöset nem tartalmaz, de valahogy mégis ez a legjobb változat. Természetesen adott a 2 játékos üzemmód.





SEGA

RED HOT ACTION NOW ON MEGA CD

SHERLOCK HOLMES. Interaktív mozi-játék. Digitalizált jelenetek, párbeszédek és sok-sok nyomozás.

WOLF CHILD. Szintén CORE DESIGN játék. Nagyon eredeti verekedős mászkálós stuff, gyönyörű zenével és 9 hosszú pályával, nagyon szép, kézzel rajzolt háttérekkel.

JAGUAR XJ 220. Az első autóversenyes MCD anyag. Természetesen ez is CORE DESIGN produkció. Nagyon szép az útmenti tereptárgyak mozgatása, nagyítása, kicsinyítése, akárcsak a Bat Man-ben.





SEWER SHARK. Full-motion alapú digitalizált játék, melyben csatornákban repkedve kell bizarr állatokat halomra lőni. Élő szereplők és csodálatos digi-beszéd részletek vannak benne.

ROAD AVENGER. Ugyanolyan interaktív rajzfilm játék, mint a Time Gal. Egy autóban ülve kell végigjutni a történeten.

AFTERBURNER 3. A híres lövöldözős játéktermi játék konverziója. Fazon 360 fokos forgatásokat és más trükköket alkalmaz.

WILLY BEAMISH. Lucasfilm kalandjáték kedves grafikával, logikai feladatokkal.

BLACKHOLE ASSAULT. Robotok főszereplésével készült SF2 típusú játék. Nagyon sokféle mozgás és támadás áll rendelkezésünkre, állati japcsi zenékkel aláfestve.

WONDERDOG. A létező összes féle kutyafaj szerepel ebben a Sonic-forma mászkálós játékban. Gonosz pit-bulloktól kell megmenteni a világot.

KEIO FLYING SQUADRON. Veszett japán stílusú lövöldözős játék. A főhős egy aranyos kislány, aki egy sárkánybébit lovagol meg. Horizontális scroll, rajzfilm-szerű átvezető képek, Manga stílus és egy tucat pálya.

SONIC CD. Egy minden eddiginél dögösebb Sonic kaland. Kicsit ismerős, kicsit új, szuper grafikájú játék, megszámlálhatatlan pályával és mérhetetlen mennyiségű grafikával.

SLIPHEED. Az évszázad lövöldözős játéka. Főszereplő egy apró űrhajó, mellyel vektorgrafikás környezetben tudunk repkedni, dög nagy hajók árnyékában, épületek között. Szupergyors 3D-s vektorgrafika.



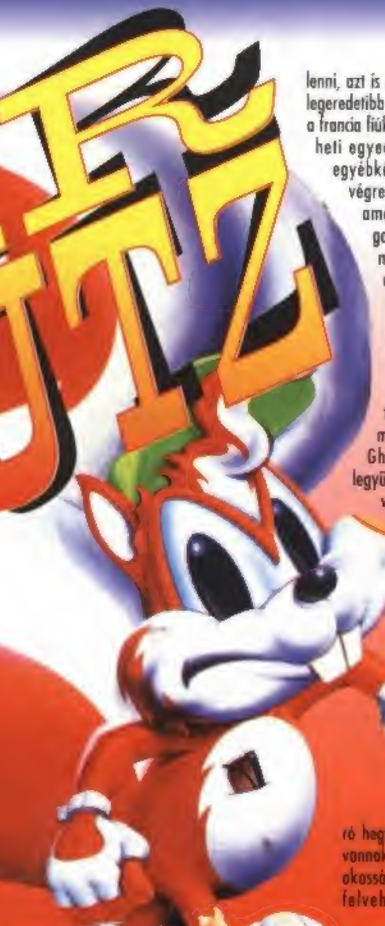


REBEL ASSAULT. Elképzelhetetlen grafikájú 3 dimenziós játék, amely a "Csillagok Háborúja" sorozat összegyúrásából készült.

LETHAL ENFORCERS. Teljes digitalizált grafikával készült Operation Wolf típusú játék, melyben a képernyőn feltűnő alakokra lövöldözünk.







Kicsit nehéz helyzetben voltam ebben a hónapban, mert egy halom jobbnál jobb SNES anyag került a kezembe, s a rovat szűkössége miatt nem tudtam, melyiket vegyem nagyító alá. Ott volt a JURASSIC PARK, melyet a neve miatt nem kell bemutatni; a KONAMI western stuffja a SUNSET RIDERS; a Strider utánzat, de mégis csúcs RUN SABER és még egy halom japán játék. Aztán arra gondoltam, hogy igazi "cuki" mászkálós játékról már olyan régen írtunk - bemutatom tehát az OCEAN legújabb ugrálós mászkálós ügyességi munkáját, a MR NUTZ-ot.

Aki minimálisan járatos az angol nyelvben, az a címbeli "nuts/mogyoró" szó elferdítéséből rögtön egy mókusra asszociál, mégpedig helyesen - a főszereplő ugyanis egy baromi aranyos kis állat. Nem túlzok, a grafika olyan, hogy a CAPCOM-nál popsira fognak ülni tőle, a DISNEY-nél meg megtanulnak animálni (na jó, lehet, hogy ez egy kicsit erős volt). A MR NUTZ az egyik legszebb eddigi SNES stuff, szuper animációval és design-nal... Az egyetlen problema csak az, hogy nem több, mint egy szimpla mászkálós csoda, és ha nagyon őszinte akarok lenni, azt is el kell árulnom, hogy nem a legeredetibb a stílusa. De semmi gond, ha a francia fiúk így folytatják, japán elvesztheti egyeduralmát! Azért dicsérem egyébként a játékot halálra, mert végre készült egy olyan grafika, amely a MEGADRIVE-os anyagokra hasonlít: szépen egybemosott színek, nem pedig az az idegesítő darabosság. Így végre látszik, hogy mit jelent a 256 szín... Ennek ellenére még mindig a MEGADRIVE vezet!

A játék egy scrollozó térképpel indul, amit mintha már láttam volna a Ghouls'n'Ghosts-ban, de ne legyünk rosszmájúak, biztos csak véletlen. Innen aztán egy Sonic-Mario keverékű akcióba csöppenünk - ebből is egy kicsi, abból is egy kicsi, így születik a MEGADRIVE-SUPER NINTENDO barátság, hehehe. Az ellenfelekkel a szokásos fejreugrós módszerrel végezhetünk, közben meg mogyoró hegyeket kell összegyűjteni. Ott vannak aztán a szokásos mászkálós okosságok is - átugrandó tüskék, felvehető pénzérmék, mozgó padlók, főellenségek a szintek végén; aztán az extrák - lövési lehetőség, 20 másodperces védőpajzs meg egy csomó más bonus.



A legtöbb hasonló játékkal az a gond, hogy vagy túl könnyű, vagy túl nehéz. A MR NUTZ-ban még ez is elég jól van eltalálva: az eleje, a "beletanulós" rész gyenge, a vége felé pedig kellőképpen benehezedik. Az átmenet mondjuk hiányzik, de hát tökéletes játék nem létezik. Azoknak, kiknek fiatalabb játékos van a környezetében melegen ajánlható a program, hiszen a kicsik is el tudnak boldogulni vele, az első nagyon könnyű pálya sikerélményt nyújt nekik.

Ami még nagyon szuper, az MR NUTZ irányítása. Igazi élvezet azzal a fazon kis mókussal az össze-vissza ugrálás, közben lobog a hatalmas farka - úgy vettem észre, hogy a barátnőket és a kisebb gyerekeket tökéletesen meg lehet hódítani vele. Amikor a kicsi elfárad, azaz elfogy az energia, tök aranyos jelenet játszódik le - a mókus letakarja magát a farkával és elszundizik.

Kezdéskor egy erdőben megyünk, később hatalmas kopasz fatörzsek között, de van éjszakai pálya és földalatti barlangos rész is. Változatos tereptárgyakkal és ellenfelekkel találkozhatunk, az utóbbiak szintén inkább a szimpatikus külsejű fajtából kerülnek ki. Vannak pufi





húsevő növények, s ha meggondoljuk, a mókucik "húsból vannak", dagi darazsak, bohócarcú kukacok, madarak - a szörnyszülöttek és mutánsok ezúttal elmaradtak. A zene mondjuk nem a legjobb, de vegyük figyelembe, hogy egy alapjában véve kezdő programozó gárdáról van szó, kiket az OCEAN nemrég karolt fel. A MARIO sorozatot persze nem veri meg a MR. NUTZ, de kedves külalakja miatt talán ő is sikeres lesz.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

JURASSIC PARK

A mozikban kezdődött "Dino" őrület természetesen begyűrűzött a konzolpiacra is. Először készült el a MEGADRIVE verzió, amely ugyan nem lett rossz, de valahogy mégsem tökéletes, s ezt követte a GAMEBOY átirat. Azt hiszem, aki kipróbálja ezt a kártyát egyetért velem, hogy az OCEAN programozói a végsőkig kihasználták a GB által nyújtott lehetőségeket. Külön szerencse, hogy a GAMEBOY-os JURASSIC PARK nem a MD-hez hasonló horizontálisan scrollozó formában készült, hanem az SNES-sel megegyező "madártávlatos" 3D-ben (ezúttal a NINTENDO nagyobbat fog aratni).



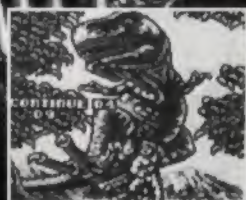
A főszereplő egy Indiana Jones kinézetű forma, Dr Alan Grant, aki van olyan bolond, hogy szembeszáll a parkot elözönlő dögökkel. Feladatunk, hogy a hatalmas területet teljesen bebarangolva tojásokat gyűjtögessünk (a bajokat megelőzendő), közben megküzdjünk a dinókkal és ajtókat nyissunk ki.

Miközben felfedezzük a park és az épületek útvesztőit őslények hordái törnek életünkre, minden méretben, formában (színben csak azért nem, mert a GB-nek elég korlátozottak a lehetőségei). Néhány fa és bokor mögött rejtett járatokra is bukkanhatunk, melyek még tovább növelik az amúgy sem kicsi bejárandó területet.

A térségben egy csomó meglepetés doboz van szétszórva, melyek energiát, fegyvereket, kulcsot vagy computert rejtenek. A fegyverek elég széles skálájával találkozhatunk, egyik gyengébb, másik erősebb. A computerek kulcsfontosságúak, hiszen akkora a pálya, hogy csak ezek segítségével tudjuk követni hol is járunk. Megfelelő kártyák felvételével ajtókat lehet kinyitni, ehhez is a computert használjuk. Bejuthatunk bonus szintekre is, de ezek eléggé kiábrándítóak.

A grafika csodálatos. A háttérek a végtelenségig változatosak, a házakban is és a nyílt terepen is. A főszereplő animációja tökéletes - ahogy járkál a vállára vetett bazooka-val - sok NES játékfigura mozgatása elbújhat mellette. Persze a legjobbak a dinók, elsősorban a Tyrannosaurus Rex. Ez a kis állat szerényen csak a legnagyobb eddig rajzolt GAMEBOY sprite. Az igazi meglepetést az állóképek okozták nekem, hiszen a sztori előrehaladtával elképesztő átvezető rajzokat láthatunk - hihetetlen mit tud az a kis GB!

Az biztos, hogy nem sok játék veri meg grafikában a JP-ot, de a játékmenet terén még mindig picit kívánnivalót hagy maga után a stuff. Egy idő után kicsit unalmassá válik a mászkálás, nehéz rájönni mi a következő feladat. Azt hiszem, kisebb bejárható területet kellett volna tervezni és inkább több pályát. Mondjuk ez csak azoknak probléma, akik a pergő játékstílust kedvelik.



G A M E B O Y

ZELDA IV

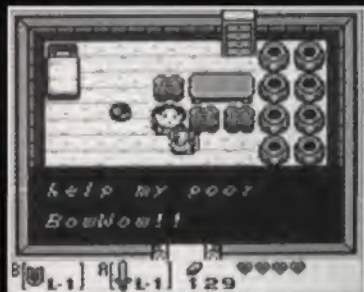
A komoly japán stílusú RPG-knek igazán nincs baja, eltekintve talán attól, hogy aki még nem játszott közülük tartósan eggyel sem, az tök értetlenül áll a téma előtt. Ezt figyelembe véve készítették el a NINTENDO programozói a ZELDA című NES-en már régóta sikeres játék SNES változatát, most pedig a GB átiratot is. Aki látta már az SNES verziót az tudja mire számíthat, aki viszont nem, annak megpróbálom pár szóban bemutatni azt a játékot, amely tökéletesen kiagyalt stílusával bekerülhet a NINTENDO-történelembe.



A forma tehát akcióra épülő RPG, ami azt jelenti, hogy az RPG-re jellemző unalmas és lassító elemek tökéletesen ki vannak felejtve. Helyettük több a küzdelem, némi varázslat is helyet kapott, de természetesen ott vannak az elmaradhatatlan párbeszédek és a logikai feladatok is. Mindezek egy nagyon könnyen megszerethető játékot eredményeznek, szerintem a ZELDA IV-el mindenki szívesen játszik, aki az igényesebb anyagok felé hajlik.

A sztori az előző ZELDA kaland végénél kezdődik azután, hogy Link legyőzte Ganon varázslót. Hősünk elhagyja Hyrule földjét és ismeretlen vizeken hajózik. Szörnyű vihar kerekedik, melynek randa hajótörés és "főhősájulás" a vége. Link Kolohint szigetén ébred, egy barátságos kislány házában, aki elmondja, hogy a szigetről nincs menekvés. Addig legalábbis nem, amíg ki nem szabadul a híres Szél-Hal...

Ahogy belemerülünk a hatalmas sziget felfedezésébe egy szuper történet kezd összeállni szemünk előtt. Minden feladat megoldása után egyre teljesebb lesz a mese, s mi egyre kevésbé érezzük, hogy GAMEBOY van a kezünkben. A vad kardozás mellett fontos a különböző tárgyak gyűjtögetése is, és megfelelő helyen használata. Varázslat, ismerkedés, felfedezés - a ZELDA IV a jelenleg létező legigényesebb GB játék!





Aki nagyon belelkesedett, hogy végre-valahára rátérek a valódi leírásra, annak legmélyebb sajnálatomra bánatot kell okoznom, ugyanis most szeretnék ismertetni néhányat a bárdok dalai közül:

-Sir Robin's tune: 1 HP-t tölt vissza az összes karakteren.

-Stafety song: 1 HP-t tölt vissza az összes karakteren, minden körben.

-Sanctuary score: 1-gyel csökkenti az AC-t.

-Bringaround ballad: mint a STAFETY SONG.

-Rhyme of duotime: a csatasorban az első 4 karakter nagyobbat sebez a fegyverével.

Sajnos azoknak, akik bárdot alkalmaznak a csapatukban, nem tudok többet segíteni, mivel én 2 harcost, egy lovagot, egy tolvajt és három varázslót szoktam foglalkoztatni kalandozásaim alkalmával, ezeket a dalokat is csak a leírás kedvéért néztem meg. Mivel már nagyon közel van teendőik leírásának helye, most már úgy gondolom, hogy éppen itt az ideje annak, hogy ismertessem a játékban fellelhető főbb menüket.

CSATA-MENÜ:

Attack foes: támadás a karakter kezében lévő fegyverrel.

Defend: védekezés.

Party attack: harc a csapaton belül, akkor ajánlott, ha valamely csapattag megőrül, és nincs meg a megfelelő varázslatunk a gyógyítására.

Use an item: egy bizonyos tárgy használata (így lehet dárdát, baltát, bumerángot, stb. dobni, íjjal lőni, bárdot itatni).

Hide in shadows: a tolvaj elbújik az árnyékban, később onnan támadja az ellenséget (fails - nem sikerült elbújnia, succeeds - sikerült rejteket találnia).

Bard song: bárdunk elénekel egy dalt (előbb ki kell választani a számok segedelmével az eléneklendő nótát, vagy az 'S' billentyűvel lehet megszüntetni a folyamatban lévő énekek folytatását, esetleg a visszanyíllal lehet újra a Csata-Menübe kerülni).

Cast a spell: mágusaink állnak neki némi varázslatokat elpuffogtatni (ezek néha nem sikerülnek, ilyenkor az alábbi üzenetek közül kerül ki a gép válasza: "XY repelled the attack", "XY cast a spell, but it fizzled"; "XY cast a spell, but it had no effect").

REVIEW BOARD:

Advancement: ha megvan a megfelelő mennyiségű XP, akkor a vénség fejleszti az adott karaktert, ha nincs meg, akkor kiírja, hogy még mennyi hiányzik.

Spell acquiring: a mágusok új varázslatokat tanulhatnak, némi anyagi ellenszolgáltatás fejében.

Class change: a varázslók válthatnak osztályt. Amikor CHRONOMANCER-ré válik egyik varázslónk, akkor a feltett kérdésre nemmel feleljünk, egyébként elveszik az addig nagy kínkeservvel összegyűjtött varázslatkészletünk!!!

Talk to the elder: a vénség elgagyogja az éppen aktuális küldetést.

Exit guild: vissza a játéktérre.

HEALER:

Heal a character: egy számmal megadott karakter gyógyítása.

Pool thy gold: amikor a csapattagoknak kevés a pénzük, akkor ezzel lehet egy karakternél összegyűjteni, így egyszerűbb lesz a fizetési procedúra is.

Exit temple: irány a kijárat.

Na pár sor múlva már kezdődik is a játék, de előbb még ismertetném a főbb helyek koordinátáit:

DEEPLY HIDDEN (ARBORIA): 7south, 9west
COLD PEAK (GELIDIA): 7north, 15west
MUD-LADE WATERS (LUCENIA): 11south, 3east
OLD DWARF MINE (KINESTIA): 9south, 13west
SHADOW ROCK (TENEBROSIA): 4south, 4east
WALE OF LOST WARRIORS (BERLIN): 2south, 5west
Tarján szobra: 2north, 8east
Temple of Mad God: 2north, 10east
Review board: 4north, 14east
Healer: 5north, 14west
Skara brae: 3north, 6west

Csodák csodájára következzen a leírás! SKARA BRAE, a kezdetek kezdetén. Miután összeállítottuk csapatunkat, menjünk el velük kalandozni a vadonba, s csak akkor menjünk Skara Brae maradékának a közelébe, ha már van minimum 10000 XP minden karakterünk tarsolyában. Miután az öreg elég szépen feltuningolta tulajdonságainkat, ballagjunk át az őrült isten templomába (temple of mad god), ahol a feltett kérdésre válaszoljuk annak az illetőnek a szobrának a nevét, amit valaki feltűnően jó karban tart (egyébként az öreg is elárulja nekünk az első szint kódját): TARJAN. Hogyha ezen a részen összeszedtünk még húszezer XP-t, akkor menjünk le Tarjan alsó szintjére, és csavarogjunk addig, amíg véres betűkkel a falra mázolva nem találjuk meg a következő szint kódját: CHAOS. Miután megint fejlesztettük karaktereinket, spurizzunk el oda, ahol valami rímelő szöveget kérdeznek (rhytmic word) és válaszoljunk neki egy BLUE-t, vagy PHDO-val lépjük át a falat... Ha valaki feltenné nekünk azt a kérdést, hogy mi az, amit egyszerre éltet és megöl a fény, válaszunk nem lehet más, mint az árnyék (SHADOW). Ezen a szinten már lehet viszonylag tűrhető stuffokat találni, és néha jön szembe egy-egy nagyobbacska csapat is. (Maximális XP, amit itt összeszedtem 57600 volt, természetesen egy csatában. A dolog megoldása az, hogy nem mészároljuk le azonnal a KILLER NEFAST-okat, hanem hagyjuk, hogy segítséget hívjanak.) Azon a helyen, ahol a legjobb barátunk bejelenti, hogy meg akar ölni minket, gépeljük be a következő szintkódot, ami egyben válasz a kérdésre is: SWORD. Miután felteleportáltunk, essünk neki az ellenségnek és addig csépeljük őket, amíg legalább a GENERAL KEY-t oda nem adja valamelyik hulla. Most már felfelé is lehet teleportálni, így egy PHDO-val kocogjunk az öreghez tuningoltatni, s miután visszatértünk, nyírjuk ki BRILHASTI AP TARJ-ot. Ennek utána nincs más hátra, mint az, hogy a DEEPLY HIDDEN-ből ARBO-val átjussunk útunk következő állomására.

ARBORIA: Miután baráti hangulatú megbeszélésünket lefolytattuk őfelségével, spurizzunk el az öreg halászhoz, aki pár arany ellenében megtanít minket a vízalatti légzésre (GILL), minek egyenes következménye az, hogy lerohanunk a tó fenekére, ahol egy üres üvegbe (CANTEEN#0) töltünk egy keveset az élet vizéből (WATER OF LIFE) (A forrás az UNDERWATER CASTLE-ben van). A city környékén a Herbáriások szedhetnek makkot (ACORN), a többiek pedig vessenek magukra, mert nem jutnak tovább a játékban. Miután Valerian tornyának (VALERIAN'S TOWER) harmadik emeletén a repedésbe vetett makkot meglocsoljuk az élet vizével, nagy boldogan átkocoghatunk az újonnan létesült ajtón; s felszedhetjük a

2. rész

BARD'S TALE 3

W A N T E D

környéken lebzselő éjdárdát is (NIGHTSPEAR), aminek a FESTERING PIT-ben éldegélő TSLOTHA ellen vesszük hasznát, akitől elhunyta után elvehetjük a fejét és a szívét, minek láttán a vén uralkodó beenged minket a szent ligetébe (SACRED GROVE), ahol egy ajtó megett megbúvó tálba kell tenni a rondanevű manus fejét, s rálocsolni pár cseppet az élet vizéből, mire megnyílik az út a labirintusba, ahol megtaláljuk VALORIAN íját és az ARROWS OF LIFE-t. Miután odahaza az öreg feltuningolt minket COLD PEAK-on GELI-t kell varázsolni, hogy az IBUSZ-út következő állomására érjünk.

GELIDIA: A kunyhóban naplóolvasással töltött idő után az ICE KEEP-ben a következő módokon lehet átvergődni: Bright-HAFL, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI, Wolf-INWO, WIHE, FOFO, INVI és végül Lift-LEVI, ANMA, PHDO. Ha mindent alaposan átkutattunk és az összes LENS a birtokunkban van, már nincs más választásunk, minthogy az első szinten eldobáljuk őket, minek eredményeképpen egy új ajtót kapunk, ami mögött valami kérdésfélére beírva a két szó (ALENDAR, HAWKSLAYER) valamelyikét, akkor kiindulási pontunkon (MUD-LADE WATERS) LUCE-t kell varázsolni.

LUCENIA: Miután kiirtottuk a hegyen a sárkányt, töltsünk meg egy üveget a vérével és fogjuk a kulcsot. Amiután felszedtük az összes rózsát (egyik bokrot sárkányvérrel kell meglocsolni, különben nincs virág), LYANNIS TOWER-ben leölve Lyannist a ROSE SONG-gal fognak minket traktálni, ALLIRA sírjánál a MAGIC TRIANGLE új ajtót teremt nekünk, melyen átkelve a 2. szinten megszabadulhatunk a rózsáinktól (WHITE, BLUE, RED, YELLO, RAINBOW sorrendben). A CROWN OF TRUTH és a BELT OF ALLIRA átadásával a Review Board-ban már el is mehetünk OLD DWARF MINE-KINE útvonalon KINESTIA-ba.

KINESTIA: A jobb-, és balkezes kulcsokat (PRIVATE QUARTER, BARACK) a műhelyben 18 ill. 15 alkalommal kell megforgatni a zárban, minek eredményeképpen UMRECH'S PARA-ba jutunk, ahol egy ajtó hátoldalán GILL varázslat segedelmével tudunk továbbjutni. A SANCTUM-ban megtalálhatjuk URMECH-et, aki egy karakterünkből hajlandó GEOMANCERT csinálni (javaslok egy harcost), s ezután már mehetünk is a SHADOW ROCK-on keresztül TENEBROSIA-ba.

TENEBROSIA: Kivételesen dumáljunk is a kocsmában, mivel egy-két hasznos infot hajlandók közölni velünk. A kanyonban van valahol egy árnyékzár (SHADOW LOCK), amit később még meglátogatunk, ám most nyomuljunk el a kőbányába (TAR QUARRY) és énekeljük el a Kőbánya blúzt, vagy inkább hagyjuk a dolgot a HBB-re és BILL-re, s ehelyett vegyünk magunkhoz egy kis kátrányt, s pucoljunk el a DARK COPSE irányába. Miután az 5south, 1west-en elhelyezkedő fát megsemmisítettük, pucoljunk vissza a BLACK HOLE társaságában a kanyonba, s szólítsuk magunkhoz az árnyékzárat. Eme két stuffot a semmi közepén (MIDDLE OF NOWHERE) földhöz vágva egy árnyékajtón (SHADOW DOOR) keresztül eljuthatunk SCEDAU'S DEMISE-be, ahol egy kis keresgélés után (magyarán nem tudom, hogy miként futottam össze vele) SCEDAU-t tolvajunk aktív közreműködésével hidegre téve (nem árt közben a LUCK varázslat sem) akár el is juthatunk a VALE OF LOST WARRIORS-on keresztül egy AECE támogatásával BERLIN-be...

BERLIN: Egy kis kalandozás után valami sükebóka azt kérdezi tőlünk, hogy mi a neve. Válaszunk nem lehet más, mint az, hogy "Nézd meg a fleknidben öcsi!". Ha ez nem hatná meg hallgatóságunkat, akkor nemes egyszerűséggel válaszoljunk neki TYR-t, utána közvetlenül WERRA-t.

WERRA'S JOINT-ban a ház alsó sarkában van néhány agresszív fazon, de a STONE- BLADE nagyon ártalmas az ő egészségükre is... Később találkozunk egy másik faszival, akit a SCEDAU-nál megismert módszerrel hidegre téve már nincs más dolgunk, mint az, hogy végigszenvedjük az END SEQUENCE-t!

Hát ennyi lett volna bárdunk harmadik éneke. Mielőtt végképp befejezném, álljon itt még néhány tipp és jótanács:

- Ha végre-valahára lesz egy CHRONOMANCER-ünk, akkor ne nyomjunk YES-t a félmérföldes szöveg után, mert aktuális varázslónk elveszti az összes addig megszerzett varázslatát, plusz néhány XP-t is!!!!
- Tenebrosiában Scedau felé nyomulva egyszer át kell menni a falon (PHDO).
- Mielőtt elvándorolnánk Arboria-ba, kalandozzunk sokat a SWORD szinten, mivel ott egész jó anyagok (holy handgranade, dinamyte, stoneblade, Thor's hammer, stb.) találhatóak.

Mursoft

Csevegő

Üdvözlök mindenkit abból a nemes alkalomból, hogy ünnepi kiadással jelentkezik a Csevegő. Az ünnepélyességet a közeledő karácsony szolgáltatta, a meghatódottságot pedig a DUPLA terjedelemmel (na jó, másfészeres) kívántam fokozni. Ezen a szerény másfél oldalon rövid visszatekintést kaphattok az elmúlt év eseményeiről az olvasói levelek tükrében, hiszen Ti is jelentősen befolyásoljátok a lap alakulását kritikai észrevételeitekkel, megjegyzéseitekkel, kívánságaitokkal, és elvégre Nektek készül az újság. Télapónk minden egyes levelet gondosan átnézett, felvéste noteszába a leginkább kért kívánságokat, majd sarkonfordult és az ajtóból visszanézve amúgy terminátorosan csak ennyit mondott: "I'LL BE BACK", azaz "VISSZAGYÜVÖK".

Múlt

Mi is történt az elmúlt évben? Mögöttünk egy keserves, ámde látványos arculatváltás, egy kiadós áremelés, egy gyanús múltú Elektor Kalandor, egy új villanás SzEGAsztok címmel, és persze az újság ügyes bajos dolgai. Ennek szemléltetésére következzen egy kiragadott idézet Fortsák András, budapesti olvasónk tollából: "MOST MEGMONDOM ROHADTUL SZEMÉT LESZEK A LEVELEMBE. TE RÜHES DÖG (MÁRMINT TE) NEM MEGMONDTAM, HOGY TEGYETEK BELLE (KOM) COMMODORE 64 PROGRAMOK LEIRÁSÁT. AZ OKTOBERI SZÁMBA TETTETEK IS, EZÉRT NEM IS HARAGSZOK. (KÖSZ A PIRATES LEIRÁSÁT), MELLÉKESEN NAGYON JÓRA SIKERÜLT. NE HIGYÉTEK AZT, HOGY ENYIVEL EL IS INTÉZZITEK. AMINT KEZEMBE VESZEM A NOVEMBERI SZÁMOT MAJDNEM GUTTAÜTÉST KAPTAM. HÁROM LEIRÁS EZ SIRALMAS. LEHETT HOGY ÁTPÁRTOLOK EGY MÁSIK LAPRA. EZT FENYEGETÉSNEK SZÁNTAM. HA DECEMBERBEN NEM LESZ LEGALÁBB 12 OLDAL C64 AKKOR BEMEGYEK A SZERKESZTŐSÉGBE ÉS LELŐLEK, MINT EGY DISZNÓT." András, köszönöm értékes soraidat, megpróbáltam hiba nélkül begépelni az eredeti levélrészletet, nehogy sértődés legyen a dologból. Kapóra jött a leveled, hiszen az idei témakörök közül kettőre is rávilágít. Ad egy: helyesírás. Ígérem, hogy ez lesz az utolsó alkalom, hogy ezt szóba hozom, mert már kezdek attól tartani, hogy sokan azért nem írnak, mert félnek a pellengérre állítástól. Na de azért mindennek van határa... Szerintem egyesek csak azért írnak ilyen förtelmesen, mert borzolni akarják az idegeinket. Biztos menne az jól is, csak akarni kell! Ad kettő: C64 téma. Szintén tövig lerágott csont, de hát továbbra is műsoron van. Idén már bevezettük a Wanted rovatot, hogy enyhítsük a hiányt, gyakori vendég az újságban az Észbontó, amely szintén C64-re specializált rovat, és az Exkluzívban is gyakorta szerepelnek 8 bites produkciók. Továbbá azzal is felkaroltuk a hazai C64 tulajdonosok ügyét, hogy magyar nyelvű programokkal lepjük meg a Nagyérdeműt. Ennél többre mi sem vagyunk képesek.

Aztán volt egy (félre-) sikerült képregényünk is, ami először jó bulinak tűnt, de aztán rá kellett jönnünk, hogy tévedés volt. Túlságosan nagy volt a hasonlóság egy Spiderman nevű képregénnyel, ahol pedig nem hasonlított rá, ott meg is látszott rajta. Eddig négyen írták, hogy tetszik nekik, negyvenheten pedig, hogy nem. Ezt hívják K.O.-nak, azt hiszem.

Van aztán egy másik vesszőparipánk is, nevezett konzol-számítógép párharc. Martint már ünnepélyesen elátkoztuk, kivégeztük, eltemettük amiért "cserben hagyta a számítógépeket", de az indulatok csak nem csillapodtak. Ennek érzékeltetéséül egy példa. Ruszi és Leslie Vida - rendszeres olvasói-levél gyárosaink - eképp vélekednek a témáról: "AZ ISTEN SZERELMÉRE, MI KÖZE A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ EZEKNEK A GÉPEKNEK???? EZEKET A CUCCOKAT 'EZER-DOLLÁROS-HEGYEKBEN ÚSZÓ, SZEMÜVEGES, FEHÉR BŐRŰ, ANYUKA 2-SZER VISZI 7-ENTE TÜDŐSZŰRÉSRE'-GYEREKEKNEK VESZIK MEG AZ OKTALAN SZÜLŐK. AKI MEGTEHETI AZT, HOGY CSAK JÁTÉKRA VESZ EGY ILYEN GÉPET, AZ MENJEN AFGANISZTÁNBA KEKSZET KAPÁLNI... AKINEK EGYÉBKÉNT VAN ESETLEG EGY ILYEN GÉPE, AZ MÉG NEM BIZTOS, HOGY EZÉRT A NYOLC OLDALÉRT MEGVENNÉ AZ ÚJSÁGOT." Ezzel kapcsolatban két tévhitet szeretnék eloszlatni: egyrészt teljesen normális fejlettségű, emberszabású lények nyüstölik ezeket a gépeket, a fentebb leírt típus jelentéktelen hányadot képez. Leginkább azok vesznek SEGA-t vagy NINTENDO-t, akinek már van C64-e, Amigája, vagy PC-je és igazi játékélményre vágyik. Persze abban igazatok van, hogy elég borsos áruk van ezeknek a műtyűröknek, de emlékezzetek vissza a kézben hordozható pitytyegő játékokra - akkoriban azok ára is a csillagos eget súrolta, ma pedig már a belépő mellé adják a Vidám Parkban (vagy majdnem...). A második tévedés pedig ott van, hogy nincs, aki ezekért az oldalakért veszi a lapot. Előfizetőink száma napról napra nő, akik közül rengetegen pont ezen rovatok miatt lépnek be az olvasói táborba, de a régi hű cimboráink sem hagynak cserben e miatt. (Például okáért egy rövid idézet Arras Norbi leveléből: "MIKOR ELŐSZÖR RAKTÁTOK BE A SEGA-T MEG A NINTENDO-T, AKKOR MÉG TÖK HÜLYESÉGNEK TARTOTTAM, HISZEN ÚGYSINCS



PÉNZEM ILYENEKRE. AZTÁN RÁJÖTTEM, HOGY JÓK A KÉPEK, MEG A SZÖVEG BY MARTIN, MEG TERMÉSZETESEN AZ ANYAG IS FRANKÓ.")
Na ugye. Persze igazuk van azoknak, akik szerint az 576 KByte elnevezés mára eredeti értelmét elvesztette. Azonban helyette a név mára egyet jelent a számítástechikai és játékgépes szórakoztatás egyik legnagyobb fórumával és a számítógépes támogatással készülő televiziós műsorokkal, nomeg az egyik legszélesebb, erre specializálódott bolthálózattal.
Lássuk, mit szúrtunk el még idén? Megvan, a "Cicis Hölgyek Esete A Csevegővel" volt a legutóbbi botrányszagú esemény a házunk táján. Az arculatváltáskor még gyakori nyomdahibákkal és félregépelésekkel már szerencsésen felvettük a harcot, de a "hátvédeikkel" még mindig küszködünk.

Jövő

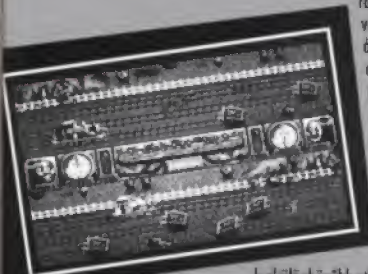
Hát erről ma még nehéz lenne nyilatkozni, de néhány dolog már biztos. Tuti, hogy jövőre is lesz 576 KByte, sőt Csevegő is. Ja és egy aktualizált stábfotó is időszerűvé vált, úgyhogy ettől sem menekülhettek meg. A színvonal változatlan marad, sőt tervezzük eddig nem látott akciók bevezetését, különszámok kiadását, melyeknek tartalma még nem fix, de Mikulásunk minden ötletet és kérést nyilvántartásba vett, úgyhogy közkedvelt dolgot fogunk átnyújtani Nektek, az biztos. A televíziós szárnyainkat még csak most próbálgatjuk, de ne lepődjetek meg, ha egy nap valamelyikőnk feje ott virít a képernyőn és a képetekbe mosolyog. A magyarországi áldatlan szoftverfejlesztési helyzetre is próbálunk majd gyógyírt találni azzal, hogy tehetséges fiatalokat támogatunk a munkájukban, mind a hazai kiadás, mind a fejlesztés és a külföldi értékesítés terén.
Mit mondhatnék még? Köszönjük valamennyi olvasónknak az eddigi támogatást és kitartást az újság mellett, várjuk továbbra is értékes észrevételeiteket és ötleteiteket MINDENNEL kapcsolatban. Boldog karácsonyt, programgazdag új évet kíván az egész stáb nevében mindenkinek:

Zolee

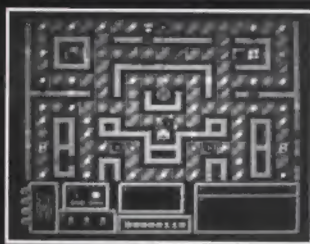
értékezési

AMIGA

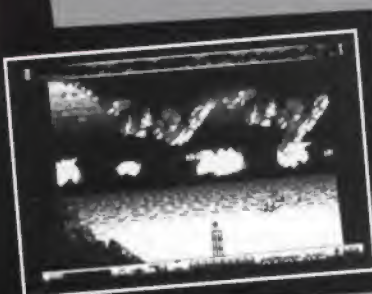
Az **Alternative Software** mindig is híres volt eszméletlenül gyanús anyagairól, amelyek egy kábé 6 év körüli nagycsoportos szellemi igényeit elégítik ki. Most ismét kitettek magukért, ugyanis a **Thomas The Tank Engine 2** ezt a szintet magasan túlszárnyalja (általános iskolásoknak is ajánlott). A programban egy versengő szellemű mozdonyt, vagy angol emeletes buszt irányítunk két állomás között. Versenytársunkat kell leelőznünk a váltókkal, sínhibákkal, kövekkel, sorompókkal, holtvágányokkal és mindenkféle egyéb buktatókkal teli pályákon. Négy különböző féle pályatípus közül választhatunk. A tájékozódásban a játéktér alatti kicsinyített makett segít. Gyakorta bónuszpályára jutunk, ahol a váltókkal teli sínrendszerben a B-O-N-U-S szó betűit kell összegyűjtögetni. Utunk során nem árt tankolni, amit a Waterpoint névvel jelzett állomásokon tehetünk meg.



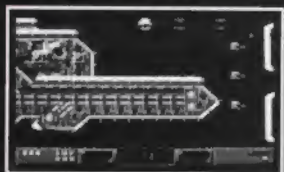
Az **Ice** egyike azoknak a szoftverházaknak, amelyek a legkülönbözőbb stílusú játékokkal jelennek meg a piacon. Most egy logikai/ügyességi játékkal jelentkeztek, melynek **Mean Arenas** a címe. Első ránézésre felejthetőnek tűnik, de játsszunk csak vele két-három pályát és rájövünk, hogy nem is olyan zsenge... Valójában egy felülnézetből látszó, labirintusban játszódó mászkálós anyagról van szó, rengeteg apró momentummal, összegyűjtendő tárggyal és veszélyes ellenféllel. Feladatunkat az útvesztőben elszórva heverő lemezek teszik könnyebbé, amelyekből infókat olvashatunk a következő előttünk álló próbatételről. A játék végcélja valójában nem más, mint a játéktéren heverő ezernyi aranytallér összegyűjtögetése. Az időzítés nagyon fontos szempont a játékban, mert lézernyalábokkal, pulzálókkal, fel-le mozgó kövekkel és hasonló nehezítő tényezőkkel kell megbirkóznunk!



Apache néven egy felejthetetlen C64 játék Amigás átirata jelent meg nemrégiben. Száz ember közül 95-nek ismerősen cseng a Choplifter név - az egyik legősibb 8-bites játék volt annak idején. Tudjátok, integető emberkéket kellett helikopterünkbe felvenni és a főhadiszállásra visszaszállítani. Nosztalgikus hangulatú programozók végre-valahára átültették a stuffot Amigára is, amely minden szempontból hasonlít elődjére, csak a hangulata kopott meg valamelyest. Egyszerűen kivitelezett konverzióról van szó, a grafika nem a legbrilliánsabb, de nem is kell túllihegni a dolgot egy ilyen játék esetében. A képernyő felső csíkjában láthatjuk a játéktér kicsinyített mását, ahonnan leolvashatjuk, hogy hány manuszt kell még megkeresnünk és kábé merre lehetnek. Innen értesülhetünk arról is, hogy 'látogatóink' érkeznek, azaz egy ellenséges repülőraj éppen a fenekünket készül szétlőni.

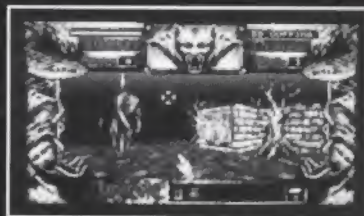


Ilyen sokat talán csak a Strike Commanderre kellett várni, mint a **Renegade** ősidők óta beharangozott őrületére, az **Uridium 2**-re. A C64-en a hőskor játékai közé tartozó anyag mára már az Amiga tulajdonosok szívét is megmelengeti - na persze jócskán feltuningolt változatban. Az első és talán második pillanatban is túlzottan sebesnek és követhetetlennek tűnik a játék, de ne ítéljünk elhamarkodottan! Lehet a játékkal ésszel és alacsonyabb sebességi fokozatba kapcsolva is játszani. Ha figyeljük a kis kijelzőnket, ahol a veszélyforrások már jó előre fel vannak tüntetve, és ügyesen manőverezünk a falak és űrhajók között, akkor könnyedén túljutunk minden pályán és a bonusz-szinteket is könnyedén abszolváljuk. Aki extra fémes játékra vágyik és nem a két perc alatt végignyomható anyagokat favorizálja, az nehogy kihagyja.



PC

Azt hiszem, nem kell sok fantázia ahhoz, hogy rájöjjünk, hogy a mozikban sikerrel játszott **Dracula** sem maradhat ki a játékgyárak prédái közül. Való igaz, még a film gyártása előtt megszerezte a **Psygnosis** a megjátékosítás jogát és mostanra el is készítette az átdolgozást. A játék vérbeli horror, a keménysége a Wolfenstein 3D-vel vetekszik. Nemhiába említettem a W3D-t, mivel stílusában, hanem kinézetben is ikertestvérként hasonlítanak egymásra. 10 ezüst golyóval, egy pisztollyal és egy táplálékul szolgáló almával indulunk neki a temetőnek, ahol már epedve várnak a zombik arra, hogy a másilógra küldjenek bennünket. Óriási területet kell bejárnunk ahhoz, hogy mind a 10 túlvilági dögöt kivégez-









OLDAL

zük, kulcsokat és némi élelmet kell felkutatnunk ahhoz, hogy ne halálozzunk el idejekorán. A grafika nagyon élethű és baromi jó mozgatási rutin váltogatja a háttereket. Élvezetes, izgalmas és nem könnyen megunható!

Bármennyire is mosolyt csal a gonosz kalózok arcára a következő hír, de még is igaz: a bunyós játékok koronázatlan királya, a **Street Fighter 2** PC-s változata még csak most jelent meg. A végső verzióban persze csakúgy mint a SNES változatban a nyolc választható ellenfelen kívül lehetőségünk nyílik a Nagymesterekkel is összemérni a tudásunkat, tehát a PC tulajdonosok sem maradnak ki semmiből. A grafika természetesen 256 színű, így a látvány garantált, bár a scroll és az animáció persze kissé darabosabb a konzol változatnál. A másik fő különbség az irányítás megoldásában van. Egy hagyományos PC joystick-on ugyanis nehezen fogunk négy tűzgombot találni, tehát mindenképp szükség van a keyboard használatára. Amíg tehát nem terjednek el kis hazánkban is a PC-s joypad-ek, addig a játék megvásárlásán kívül nincs más dolgunk, mint gyűjtenünk a következő billentyűzetünkre.

Ami sikeres, azt vétek lenne abbahagyni. Valószínűleg ezt a filozófiát követhették a **Coktel Vision** programozói is, hiszen megjelent az **Inca II.** A játék grafikája talán még az elődjénél is bombasztikusabb, alig lehet elhinni, hogy szinte minden rajzolva, s nem pedig digitalizálva van. Az akció-kalandjáték legfőbb elemei most is az űrben játszódó csaták, mely során három féle hajóval, a Tumi-val, a Boomerang-gal, s egy három árbócos csatahajóval is küzdhetünk. Az akcióelemek között persze bonyolódik a történet is, melyek illusztrálásához igazi színészeket, s azok digitalizált hangjait használták. Érdekesség, hogy nem lehet nehézségi szintet beállítani, hanem azt a játék értékelve a "bénaságunkat" automatán állítja be. Hagyományaink szerint nem kell sokat várnotok a teljes leírásra az újság hasábjain.

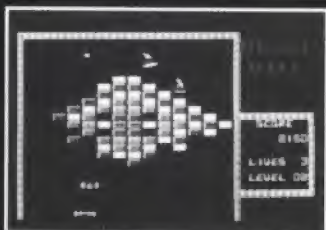
Aki eddig azt gondolta volna, hogy a Microprose Formula One-ja az autószimulátorok császára, teljes bizonysággal állíthatjuk, amint megpillantja az **Indy Car**-t a **Virgin**-től, nyomban megváltoztatja a véleményét. A játékról első ránézésre valószínűleg mindenkinek az Indianapolis 500 fog eszébe jutni, amint azonban elindulunk, láthatjuk: ez minden eddigi hasonló játékot felülmúl. A grafika valami elképesztő, legjobban talán azzal lehet jellemezni, hogy az út menti palánkokon lévő hirdetések, de még a kocsink gumijának a márkája is tökéletesen olvasható. A játékmenetre sem lehet panaszunk, ellenfeleink mozgatásától kezdve a boxban elvégzendő teendőinkig minden tökéletesen élethűen van megoldva. Természetesen most sem maradt el a Replay funkció, melynél egy-egy mozdulatunkat minden elképzelhető szemszögből megcsodálhatunk, egy szóval jobb mint a TV-ben egy Forma1 közvetítés.

C-64

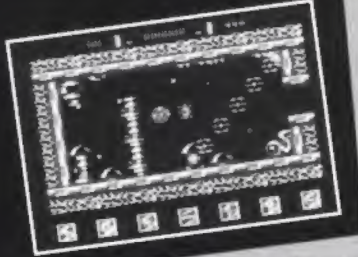
Knax néven megjelent egy úgynevezett "szponzorált játék", amely alatt azt kell érteni, hogy rendelésre készült, méghozzá egy bank támogatásával. Magyarán olyan ez, mintha az OTP egy "Iskolai Takarékbetét" című játékot dobatott volna piacra. Közelebbről: valami olyasmiről van szó, hogy egy kisfiúval, avagy a barátnőjével a bankot kirabolni akaró bandát kell megakadályozni tervében. Ezt úgy érhetjük el, ha ügyesen begyűjtjük a bankrablók elől a játéktéren lévő összes pénzérmét. Az idő erősen limitált, a banditák fürgék, ezért elkél a segítség: ha az egyik oldalon kilépünk a képernyőről, akkor a másikon bukkanunk elő, megzavarva ezzel az üldözőt. Továbbá csapdákat is elhelyezhetünk a játéktérre, amivel egy időre megbéníthatjuk ellenfelünket. Közepes grafika, idegesítően sok töltögetés, bárgyú történet, viszont szép átvezetőképek - ezek jellemzik az anyagot.



Falbontó játék már nagyon régen jelent meg a színen, ezért frissítőleg hatott a **Blast Ball** című program, amely a stílus ízig-vérig eredeti képviselője. Minden olyan elem benne van, ami nagy elődjét, a Krakout-ot jellemezte, például a hulló bónuszok, le nem bontható zavaró faldarabok, burványló ellenfelek, váratlanul begyorsuló/lelassuló laszti. A leeső bónuszok változatosak, az ütő megnagyobbításától kezdve, a lassításon és a ragasztós ütőn át, a faltörővé alakuló golyóbisig mindenféle hatásuk lehet. Az ötödik pályától kezdve fokozatosan nő a pályán motoszkáló izék száma, amelyek legtöbbször az utolsó pillanatban az ellenkező irányba pattintják a labdát, mint amerre az ütőnkkel várnánk. Gyakori az olyan pálya is, ahol ahhoz, hogy le tudjuk bontani, egy pöttöm lyuk vezet csak az elporladó faldarabokhoz, a többi tégla lebonthatatlan gátat képez körülöttük. Kifejezetten élvezetes, pedig csak 80 blokkos!



Ha már a labdáknál tartunk, ne távolodjunk el nagyon a témától, hiszen a közelmúltban egy angol magazin mellékleteként megjelent egy **Mega-Trusterball** nevű űrgolyhó-játék. Golyó alakú űrhajónkkal és azt hűen követő segédkabinjával kell 40 reaktort felrobbantanunk a több mint 450 (!) helyszínen. Minden egyes szoba tele van ránk tüzelő ellenfelekkel, amelyek elől csak kifinomult reflexeink segítségével térhetünk ki. Természetesen a fáradozásainkat (ellenfelek megsemmisítése, reaktorok felrobbantása) bónuszpontokkal és creditünk növekedésével honorálja a játék. Az így felhalmozott összegből a képernyő alján levő extra fegyverek közül válogathatunk, ha már a régi flintánk nem állja a sarat a rengeteg ránktörő ellenféllel szemben. Ha valamennyi reaktort megtaláltuk és szétlőttük, akkor még nincs vége a szenvedésnek, mivel az akkor VALAHOL megnyíló ajtót meg is kell találni.



Az összeállítás legvégére egy cuki programot tartogattam. A **Space Vegetables** névre keresztelt anyag egy eddig el nem sült ötletet használ fel (na azért nem kell túl nagy durranást remélni...): mi lenne, ha a Marson melegágyas primőr zöldséget termesztenénk? Így elég bárgyúnak hangzik, betöltve a játékot viszont még inkább az. De sebaj! Feladatunk az lesz, hogy űrhajósunkkal a burokba zárt zöldségek nyugodt fejlődését felügyeljük, ami nem lesz problémamentes, mert UFO-k, űrvakondok és egyéb nyakigláb figurák is kíváncsiak a termésre. A képernyő alján 4 színű kijelző mutatja, hogy melyik színű zöldségből mennyit kell még leszüretelnünk, ha a következő szintre akarunk lépni. Mivel a Marson vagyunk, ahol köztudomásúlag az oxigén hiánycikk, ezért iparkodnunk kell a szüreteléssel, mert ha elfogy a szuflánk, akkor nekünk befellegzett. Nagyon jó reflexek kellenek az ugráló és izgő-mozgó teremtmények kiirtásához

.Z.



MANGA MANGA MANGA



Ebben a hónapban teljesen új tartalommal jelentkezik a MANGA rovat. Ennek az az oka, hogy nem jutottam hozzá újabb rajzfilmhez, a régieket meg nem akartam erőltetni. Rámegyek viszont egy nagyon érdekes témára, mégpedig a MANGA inspirálta játékokra, pontosabban azok grafikájára. Ezúttal viszont nem a Cobra City-t vagy a Metal and Lace-t taglalom, hanem egy teljesen szexnélküli anyagot, a POP 'N' TWINBEE-t.

A játék SNES-re készült, s nem kisebb név fémjelzi, mint a KONAMI. A cég japán részlege készítette a grafikát, aki tehát a stílus szerelmese, az készüljön fel a legjobbakra. A PNT annyira japán játék, hogy nekem is csak az eredeti változatot sikerült megszereznem. Ez mondjuk nem baj, de aki szereti végigböngészni a gépkönyvet, az bajban lesz: mindenféle krix-krax jelekkel van tele. A jó oldala a dolognak viszont az, hogy így az eredeti illusztrációkat sikerült megmenteni a MANGA rovat olvasóinak. Tudni kell ugyanis, hogy mire elkészül egy eredetileg japán játék konverziója, a gépkönyv annyira átalakul, hogy a szuper illusztrációk nagy része kimarad. Megváltozik a doboz rajza, a kazetta matricája, s emiatt elveszik a lényeges "japánosság".

Aki esetleg még nem látott eredeti japcsi kazettát, annak elárulom, hogy ugyanolyan formája van, mint bármely európainak - az a bizonyos lekerekített világosszürke. Ehhez képzeljünk el egy csoda rózsaszín matricát, rajta (számomra) olvashatatlan, éppen ezért izgalmas írásjelek és MANGA rajzok, veszett színekkel - gyönyörű!

Pop 'n' TwinBee

Egyébként minden japán játék hasonló esztétikai élménnyel ajándékoz meg, borzasztó látvány ezek után egy amerikai kazi a gyanús rajzaival.

Ez volt tehát a dobozolás, amely mondjuk nem a leglényegesebb szempont egy játéknál, hiszen a tartalom a fontos. Node az európai és amerika konverziókat készítő programozók gyakran a grafikába is belenyúlnak, amely már igazán megengedhetetlen. Nagyon találóan mondta a múltkor egy ismerősöm, aki egyébként az ECCO THE DOLPHIN fejlesztőgárdájának a főnöke (és szintén MANGA rajongó), hogy azért a legjobbak a japánok által készített stuffok, mert ott a grafikusok egyátalán nem akarják, hogy bármire is hasonlítsanak munkáik. Minden görcsölés nélkül készítik főhőseiket, akik akár cérnavékony testalkattal vagy óvodás ábrázattal is lehetnek tömeggyilkosok, avagy álmodják meg főszörnyeiket, melyekre egyátalán nem lehet mondani, hogy "ez éppen úgy néz ki, mint...". Nem, nem úgy néz ki - minden egyes fa-repülő micsoda-csápoló izé egyedi kreáció.

Végül annyit beszéltem, hogy magára a játékra már alig van maradt hely. A POP 'N' TWINBEE a régebbi PARODIUS folytatása, de csak stílusában utódja. Egy vagy két személy által játszható shoot 'em up, de nem horizontálisan scrollos, hanem vertikálisan. Éppen ezért a háttérgrafika erősen a szuper 3 dimenziós effektekre épül - szédítő magasságú hegyek, mély tengervölgyek, felhők közötti repkedés, Kínai Fal a levegőben - felsorolni is lehetetlen.

A főszereplők kis cuki robotok, melyek lőni tudnak és bombázni a földi ellenfelekre. Van még lehetőség ütésekre is, melyek jóval erősebbek, mint egy lövés - ehhez kicsit tovább kell nyomva tartani a bombázás gombot. Van lehetőség extra cuccok felvételére is, csak be kell gyűjteni a színes harangokat. Bonus pont, gyorsítás, ágyú, több irányba lövés, pajzs, kísérőrobot - elég széles a repertoár.

Nem ragozom tovább, hiszen elvileg ez nem egy leírás akart lenni. A grafika magáért beszél, s higyjetek nekem, elképzelhetetlenül mennyiségű rajz van a játékban.

MARTIN



ALIEN BREED II

THE HORROR CONTINUES

A Team 17 körüli megalakulása óta botrányszagú szóbeszédek terjengnek, bakkeresők és felfuvalkodottak tartják a finnországi élő hagyást. Gondoljunk csak a Body Blows körüli kisebb csatározásokra ("Az ősrozzal verekedős játéka" - állították ők, "Ezt merik ezek JÁTÉKNAK nevezni?" - kérdezték a felháborodott fanatikusok) Személyesen győződtem meg a mendemondák hamis mivoltáról, a vírusok teljesen szemtelenül, szóbeszédeknek az ... profik. Ez mindenesetre legyen örömhangja! Ennek hányattatásaira hozzájárulókra kerül hát legújabb bőrtokodnak.

Elsőként ilyenek a hónapok óta várt Alien Breed II-t. Kilenc hosszú év telt el azóta, hogy a Csillagközi Gárda két legyőzhetetlen tagja, Johnson és Stone levertük az egyik ... Galaktikus ... hogy a ... kutatóállomás ... a Galaktikus ... tudományos ... és műszaki fejlődésnek tekintik, amit teljesített a Birodalom. Néhány ... munkája ... és egyben bosszúálló segélykiáltás érkezett a Csillagközi Gárda főhadiszállására az Alfa 5 Kolónia egyik kutatóállomásáról. Johnson, Stone és két új bajtársuk, Rafferton és Zellus, az ... mutáns és a gyilkoló robot ... indulnak, hogy végleg leszámoljanak az idegenekkel. A horror folytatódik...

Az első változat és a második rész között ... is folyt a küldetés. Mint a bevezetőből ... 4 különféle közül választhatunk, amelyek ... intelligenciával ... A ... az első ... grafikai ... a ... a SPACE+ ... is ... a JOKER ("B"). Mindezt festői ... horror-muzsika kíséri... Héhé-hé, that's cocool!

BODY BLOWS

GALACTIC

A sok negatív felhang és fitymáló megjegyzés ellenére a Team 17 gárdájának nem szállt inába a bátorsága és kiállva igazuk mellett piacra dobták a Body Blows Galactic című verekedős anyagot. Kicsit félve vágtam neki a játéknak, mert féltem az ismételt kudarctól, de tíz percnyi játék után rá kellett jönnöm, hogy EZ MARHA JÓ!

Az első részből megismert két figura, Danny és Junior mellett további tíz galaktikus nagymester lép színre az új változatban. Acélos izmú ifjú, alul-felül gömbölyded csajszi, ronda mutáns, acélfeszítő robot, és még jópár, a legvadabb fantázia szülötte mutatkozik be a játékban. Mindegyik más és más szuper képességgel rendelkezik, amelyek közül kiemelnék néhányat: a WARRA nevű őscapa leheletével jégtömbbé fagyaszt, PHANTOM, a csuklás hódol kiugrik a képernyőről és a legváratlanabb irányból ront ellenfelére, NAI-TI, a formás kiscsaj bioenergiájával küldi földre a műsikat, DRAGON, az egyfejű sárkány ... teszi ugyan az ellenfelét. Azt már csak érdekességképpen jegyzem meg, hogy minden egyes szereplő 20, azaz húsz féle rúgást, ütést, vágást tud produkálni, ami testvérek között is elég szép számnak mondható. Kifejezetten hasznos ötlet a MERCY opció is, amelynek ki-, illetve bekapcsolásával a földön fekvő ellenfelet is péppé verhetjük, avagy sportszerűen meg kell várnunk, míg magához nem tér. Ez persze kétélű fegyver, mert nemcsak mi rugdoshatjuk meg a még pihegő ellenfeleket, hanem ő is kíméletlen lesz velünk szemben. A bolygóközi versenyt 6 féle planétán rendezik meg, minden bolygónak 2 nagymestere van, akiknek legyőzésével vívhatjuk ki az adott bolygón a végső diadalt. Hála a direkt erre a célra kifejlesztett sűrítőprogramnak, két lemezre ráfért a galaktikus bunyó, azzal minimálisra csökkent a cserégetések száma (két drive esetén még ezt is ki lehet küszöbölni). Játék közben az jutott eszembe, hogy ezt a változatot kellett volna elsőként kiadni, mindenbizonnyal felhőtlenebb lett volna a siker, mint az eredeti Body Blows-nak. Sokkal egyedibbek az ellenfelek, a hanghatások és grafikai megoldások igényesebb munkára vallanak, egyszóval EZ MÁR DÖFI!

.Z.

JURASSIC PARK

Valamikor idén tavasszal halhattuk az első híreket, mely szerint az amerikai kontinensen Steven Spielberg legújabb - hatalmas kasszasikerű - filmje nyomán egy újabb őrület kezdte el a tombolását. Sajnos a film hozzánk csak őszre érkezett meg, de a dinó-mánia jeleit már korábban is tapasztalni lehetett. Mostanra persze már a pólóktól kezdve a Lutra albumig minden lehetséges és lehetetlen helyen ott virít a Jurassic Park emblémája.



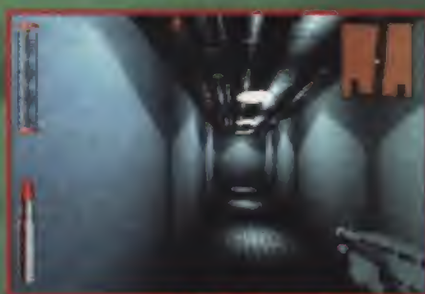
Nos, hogy minek is köszönhető ez a siker? Valószínűnek tartom, hogy a film cselekménye önmagában senkit nem kötött volna le, a rendezői fogások pedig - valljuk be őszintén - igen csak kiszámíthatóak, és sablonosak lettek. A film legfőbb erőssége az a fantasztikus technika, amellyel ezeket a több millió évvel ezelőtt kihalt állatokat életre keltették. Ez persze a modern computer-technika nélkül elképzelhetetlen lett volna. De hát egy ilyen filmből, mely szinte kizárólag csak a látványra épült, vajon milyen játékot lehetett összehozni? A "megjátékosítási" jogot - mint mindig - most is az Ocean kapta meg, s most hogy már a kezünkben tarthatjuk a kész játékot megállapíthatjuk: Ocean-ék szerencsére ezúttal sem adták lejjebb az utóbbi időben tőlük már megszokható magas színvonalat. Most pedig azok a JP rajongók, akik már kívülről fújják a történetet, csússzanak lejjebb egy bekezdést, ugyanis a játék előzményeit fogom felvázolni.

Minden John Hammond, és az ő kis kutatócsapata szenzációs eredményével kezdődött, mely során a borostyánná kövült fegyantába ragadt szúnyogokból sikerült ősi dinosaurus DNS-t kivonni. Ezek a DNS-láncok ugyan még igen csak tele voltak lyukakkal, de a legfejlettebb genetikai tudással és a virtual reality segítségével sikerült a lyukakat béka-DNS -sel "megfoltozni". Innen már egyenes út vezetett a Costa Rica-tól nem messze fekvő kis szigetre, ahol Hammond létrehozta a Jurassic Park-ot. Egy kis baleset után viszont a parkot finanszírozó befektetők aggódni kezdtek a park biztonsága miatt, ezért Hammond kénytelen volt egy híres paleontológust, Dr Alan Grant-et felkérni a park biztonságának elbírálására. Minden rendben is haladt volna, azonban egy rosszul fizetett számítógépprogramozó, Dennis Nedry egy Dodson nevű alak megbízásából jó pénzért megpróbált 15 dinosaurus embriót a parkból kicsempészni. Kis akciója végrehajtásához szüksége volt az egész computer rendszer megbénítására, így a Velociraptor kerítéseket kivéve minden kerítést áramtalanított. Ez a Dennis szerencsétlenségére viszont akkora balfácán volt, hogy ami egy emberrel megtörténhetett, az vele meg is történt, így gazdag ember helyett egy Dilophosaurus vacsorájaként végezte. Minket azonban jobban érdekel Grant sorsa, aki Hammond unokáival együtt egy túrakocsival épp a Tyrannosaurus kerítésénél járt Dennis akciója alatt. Az elszabadult T-Rex támadását Grantéknek sikerül valahogy túlélniük, ekkor kapcsolódunk be a játékba.

Kezdetben - mint láthatjuk - izometrikus, leginkább a Chaos Engine-re hasonlító pályákon mászkálhatunk. Ezeken a pályákon kisebb feladatokat kell majd megoldanunk, s persze eközben folyamatosan kell majd mészárolnunk a ránk támadó különböző őslényeket. Ehhez kezdetben csak egy elektromos pisztollyal rendelkezünk, melynek nagyfeszültségével a kisebb dinosaurusokat, mint pl. a Compsognathusokat könnyedén el tudjuk pusztítani, s csak egy pár pillanatot kell várnunk, hogy fegyverünk újratöltődjön. Később találhatunk ugyan lőfegyvereket, de a személyes tapasztalatom az volt, hogy azokkal sokkal nehezebb célozni, így én mindvégig maradtam a kezdeti fegyvernél. ("1"-vel lehet váltani). A játék azonban két féle stílusú pályákból tevődik össze, először valahol a harmadik pályánál találkozhatunk majd egy rövid időre egy gyönyörű, Wolfenstein szerű 3D-s pályával. Később a látogatóközpontban, s a katakombákban már végig ebből a szemszögből játszhatunk, tehát mindenképp érdemes idáig eljutnunk. Itt egyébként veszedelmes Velociraptorok fognak ránk támadni, melyek ellen viszont a filmmel ellentétben a puskánkkal hatásosan tudunk majd védekezni. (Csak a lőszerünk szab majd határt.)

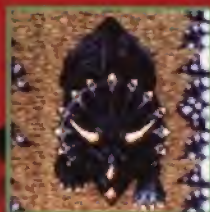
Most pedig nézzük a pályák konkrétabb megoldásait. Az hogy a pályákon a filmmel ellentétben sokkal több fajta őslénnyel találkozunk majd, ne zavarjon minket, ugyanis a játék főként az eredeti Michael Crichton novellán alapszik, s nem annyira a film forgatókönyvén.

Először tehát a T-Rex kerítése előtt találjuk magunkat. Első feladatunk Hammond unokáinak a megkeresése lesz. Keressük meg a legközelebbi kamerákat tartó oszlopot, s (Enter-rel) szálljunk be az alján található computerbe. Válasszuk ki a "Paddoc Systems" menüpontot, s nyissuk ki a bunker ajtót (Bunker Door). A bunkertől nem messze megtalálhatjuk Tim-et, a bunkerben pedig egy szerszámos ládával lehetünk gazdagabbak, amivel immár ki tudjuk feszíteni a csatornanyílás rácsát. A csatornában keressük meg (rögtön balra) az ID kártyát, majd a faládát. A ládát lökjük be a trutyiba, majd úsztassuk el Lex-ig, aki szintén itt, a csatornában üldögél valahol, s valószínűleg nem akarja bepiszkítani a ruháját. Ha tehát mindkét gyerek megvan, az ID kártya segítségével távozhatunk a kerítésen lévő kapun.



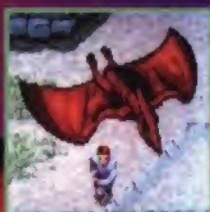


A Triceratops-ok területére jutottunk. Gyűjtsünk össze annyi bogyót amennyit csak tudunk. Ha úgy érezzük elég, elindulhatunk abba a völgybe, ahol egy kifejlett Triceratops álldogál, s ha elegendő bogyót gyűjtöttünk neki, amíg azt majszolja, lesz elég időnk a völgy másik végébe érni. Eredetileg három kifejlett Triceratops volt, de mint útunk során láthattuk egy megdöglött, tehát már csak egy fogja elállni az útunkat. Mikor megtaláltuk, mielőtt leugornánk hozzá, írtsuk











ki a környéken ólálkodó Dilophosaurusokat. Ezután lent a Triceratopsnál menjünk az alsó falhoz, s mikor nekilendül, mindig szaladjunk el oldalra. Így egy idő után ki fogja törni a falat, ekkor rohanjunk gyorsan le, s ki a lyukon. A bunkeren keresztül távozhatunk a pályáról.



A bunker néhány folyosólyán megismerkedhetünk a már említett gyönyörű 3D-s grafikával, majd a Stegosaurusokhoz jutunk. (Érdekes, mostanában milyen népszerű ez a faj a játékok terén: 576Kbyte '93/11 6.old.) Ezen a pályán csak a mozdítható köveket kell mindig a megfelelő helyre löknünk, s simán túljuthatunk. Egy jótanács: ha valahonnan túl magasról esnénk le, lökjünk le egy követ, és arra ugorjunk.

A Gallimimusokhoz érve aki látta a filmet, már sejtheti, hogy mi elől menekülnek. Mielőtt azonban bármit is csinálnánk, rögtön ahogy megérkeztünk, találhatunk balra egy kinyúló fennsíkot, a végénél pedig egy olajoshordót. Ezt függőlegesen (de csakis függőlegesen) toljuk le a szikláról. Menjünk le, és kerüljük meg az egész területet. (Úgyis csak egy irányba haladhatunk.) Átérve egy hasadékon, néhány lánggyertyát találhatunk, s üldözőbe vesz minket a Tyrannosaurus. Mikor veszélyesen közel ér, dobjunk a hátunk mögé egy gyertyát, ettől egy pár pillanatig megáll. A völgyet majd egy gödör szeli át, amibe ha nem döntöttük be a hordót, vesztett állásunk van. Másszunk át a gödrön a hordón keresztül, majd az utolsó gyertyánkat dobjuk rá a kiömlött olajra. Voilá: a dino nem mer tovább jönni a tűztől. Keressük meg az ID kártyát, majd ezzel engedjük ki a katakombákból a gyerekeket, s balra távozzunk.

A Dilophosaurusok területére jutottunk. Itt a kerítés alatti lyukon bemászhatunk, ahol pedig rögtön nem messze a lyuktól ússzunk át a folyón a túloldalra, s másszunk be a gumicsónakba. Gyorsan ereszkedjünk le a folyón, így a Pterodactylusok területe után végre eljutunk a Brachiosaurus-okig. (A Pterodactylusoknál ha nagyobb vízeséshez érünk, ugorjunk ki a csónakból a partra, majd ha a csónak átért rajta, másszunk bele vissza.) A Brachiosaurusoknál végre megtaláljuk Dennis autóját, körülötte elszórva pedig a 15 kémcsövet, melyek az embriókat tartalmazzák, és egy ID kártyát. Szedjük össze, majd távozzunk. (Legegyszerűbb, ha nem a pálya balfelső részén lévő - a nyitástól egy percen belül záródó, a Pterodactylusok felé vezető - ajtón távozunk, hanem a balalsó, computerrel nyitható kapun hagyjuk el a pályát.) Ha visszajutottunk a főkapuhoz (a Dilophosaurusok kerítésén kívül), ott vár minket Tim és Lex, irány tehát a látogatóközpont.

Most következik az a még a Wolfenstein-nél, s az Ultima-knál is szebb 3D-s rész, amiért tényleg érdemes ezt a programot megvásárolni. A cél nem túl bonyolult: miután a sziget számítógépes rendszere újraindításhoz Hammond-ék mindent áramtalanítanak, a földalatti folyosókon meg kell találnunk a főkapcsolót, majd annak visszakapcsolása után valahogy el kell jutnunk a többiekhez. Ebben természetesen megpróbálnak majd megakadályozni az áramtalanítás során elszabadult Velociraptorok. Ezen kívül legfeljebb még az alsó szintek sötétsége fog minket idegesíteni, ehhez nem árt ha megkeressük a gépház legfelső szintjén az infrás szemüveget. Tájékozódni egyébként nem túl nehéz, az "M"-mel lehívható automata térképezésnél jobbat már szinte ki se lehet találni. Még egy tipp ezekhez a szintekhez: ne bocsájtkozzunk harcba a raptorokkal (kivéve ha mondjuk elállják az útunkat), ahol már tudjuk a helyes utat inkább gyorsan rohanjunk végig, s biztos, hogy sokkal több energiánk marad.

A játékról alkotott véleményemet azt hiszem ez a leírás már eddig is híven tükrözte. A 3D-s részekért (s még talán a gyönyörű, de iszonyú rövid end-sequence-ért) mindenképp érdemes ezt a programot végigjátszani. Az izometrikus részek scroll-ja PC-től meglepően szép sima. Az egyetlen kifogásolható dolog talán a kisebb Triceratops-ok gyenge animációja. A játék A1200-as verziója - bár jelen pillanatban még csak néhány képet láttam belőle - szinte teljesen meg fog egyezni a PC-ssel, csupán a 3D-s részek lesznek kicsit bénábbak. Az A500-as változat persze kevesebb szint fog tartalmazni, valamint a 3D-s részeknél - legjobb tudomásom szerint - a még tűrhető sebesség érdekében a zenét ki kellett hagyni. Apropó zene! A játék zenéiéről szintén csak felsőfokú jelzőkkel tudok beszélni. Igaz, egyik sem egy "Walking in my shoes", de az adott pálya, és helyzet hangulatát tökéletesen tükrözik. A hangeffektekről pedig még nem is szóltam. A Dilophosaurusok kuruttyolását, a T-Rex üvöltését, s a raptorok halálhörgését egy az egyben hallhattuk már a filmben, úgyhogy azt hiszem nem is kell tovább részleteznem. Több



külföldi lap a játék túlzott könnyűségét kifogásolta. Én ezzel nem értek egyet. Szerintem az a jó, ha egy játékot végig lehet játszani. Nem tudom az ilyen kritikusok mit szóltak volna hozzá, ha itt is csak két raptor lett volna, de azok ugyanolyan veszedelmesek lettek volna mint a filmben. Azt hiszem senki nem érne a játék végére. Véleményem szerint ez a játék pont olyan nehéz, amennyit egy ember idegrendszere még elbír.

V.Z.

ÉRTÉKELŐ

grafika	98%
hang/zene	85%
kezelhetőség	90%
kihívás	50%

ÖSSZHATÁS

96%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC, AMIGA

DemOcrAcy AMIGA

French AGA Demo/Digital: Történt egyszer, hogy a francia Dancer-Clawz párost felkérték az A1200 tudását demonstráló program elkészítésére. Nos, sikerült és meg is érkezett. Itt aztán van minden, 256 színű fraktál és megvilágított poligon, 16.8 millió árnyalatból válogatott copper-listák valamint az előterükben tekergő rubber-piramis, ill. glenz vektor. A demo fénypontja, avagy a katarzis a HAM8-as grafikán sürgölődő 4 darab animált bob-labda. Márcsak ezért is érdemes AGA gépet venni!

KID/Oops of Movement: Tombol tovább az "ezerkettes" mánia, s a Rebels utódjaként megismert finn csapat teljesen új design-koncepcióval lép elő. Nincs nyugalom, az eddig megszokott fekete hátteret színes minták váltják fel, s a képen mindig minden mozgásban van. Bruno cirkuszi muzsikája remekül csúszik Alex cartoon stílusú rajzai mellé. A kódernek, Nam-nak már csak annyi dolga marad, hogy a 32 színű medvebocsot a teljes képernyőn méretváltoztatva megforgassa. Ez itt kérem a rotáló maci-zoomer!

Groovy/Lemon.: Dant, a "Citrompont" legújabb demojának szerzőjét senki sem vádolhatja rutintalansággal. A Chuck Rock 2 írója kalandjaihoz ezúttal Spaceman melódiáját és Facet megdöbbentő grafikáit használta fel. A programban végtelenített sakktábla-forgatás, és színes pontvektorlabdák mellett a plazmák s 4096 árnyalatú ábrák szokatlan változataival találkozhatunk.

Dream Trippin'/Digital: Az ötletes kezdésekről ismert brit csapatnak most a televízió monoszkópja esett áldozatul. A stílus kedvelőinek már ismerős lehet a történet, mely a "Day of Reckoning" után közvetlenül folytatódik. Pontokból álló szökőkutak, ill. animált poligonábrák, elasztikus vonalak és a legkülönfélébb vektortestek váltják egymást. Mind közül talán a legérdekesebb az első többszínű pencil kocka, melynek eredeti változatát is "digitális" formában láthattuk. Mindez egyetlen virtuóz páros Streamline-Flame nevéhez fűződik.

Saturne'93 Slideshow/Instinct: A franciaországi Saturne party grafikai versenyének első 14 helyezettjét gyömöszölte egy lemezre az eleddig ismeretlen társulat. A listán többek közt Suny, Ra, Walt és D-Mage alkotása is szerepel.

Extemporized/Digital: Az utóbbi időben már a csapból is Digital folyik. Emellett az alex-design úgy látszik nem csak a Movementet fertőzte meg, de a franciákra is nagy hatással volt, így érdekes köritésben hallgathatjuk végig három kiváló zenész Clawz, Reverse és GTO rögtönzéseit.

Contusion/Psyhosis: Mindig nagy meglepetés egy újdonsült magyar társaság első produkciója. Az Exact által komponált tekkno és Visitor grafikái mellett Callisto az értelmi szerző. Kezdetnek RGB körök nyomulnak hosszú tömött sorban, majd spline-sine uralja a képet, míg egy csúcsára állított, megpörgetett gyémánt formájában a glenz vektor is napirendre kerül. A shadebobok és az újszerű TV piramis után érdekes paletta görgetés látható. Nagyon szép, nagyon jó, de manapság design a kulcsszó!

Jean







DEmocrAcy



Vészesen közeledve a karácsonyi copy party áradat felé, megtörtént az, ami a Democracy történetében eddig példátlan volt: egy szál C64-es demo sem érkezett. Ennek oka, hogy mindenki a nagy bulikra tartogatja demoját, így most be kell érnetek néhány kicsit régebbi anyaggal. Aprapó party: december 20-21 között Szolnokon, a Ságvári Endre Művelődési Ház ad otthont a CHROMANCE+FACES party-nak. Aki elsőként szeretné megkapni az itt kiadott anyagokat, vagy karácsony előtt még egy jót akar bulizni, az ne hagyja ki ezt az alkalmat! További infókat az újság hirdetési oldalán találhatsz.



Először egy kissé fura produkciót veséznék ki, amely egy angol csapat munkája. A demo a "**LETHARGY**" nevet kapta, készítői pedig a **COSINE** név alatt futnak. Rögtön a betöltés után egy loader részbe érkezünk, amelyet egy "COSINE INSIDE" felirat díszít. Aki szokta nézni a műholdas adókat, valószínűleg találkozott már az "Intel Inside" számítógépes reklámmal. Nos, hát az ötlet innen fakad (ha nem tévedek az INTEL gyártói is a ködös albionból származnak). Nagy általánosságban a demoról elmondható az igényes, jó grafikák használata és az ötletdús részek. Azok, akik a nehéz, világrekordokkal telített demokat szeretik, biztosan csalódni fognak, mivel ez inkább a design-ra épül. Ha már a code-ról esett szó akkor lássuk mit is tettek bele a fiúk:

- sprite mega dycp,
- multicolor COSINE logo tech tech
- hatalmas COSINE logo mozgatás, alatta 2x2-es hi-res scroll, amelyben a logohoz hasonlóan az ún. "TV kikapcs." effekt ricog
- plasma és egy látványos shade scroll
- diagonális raster splitter, sideborderen sprite-ok
- parallax scroll- az Amigás DELUXE PAINT kerete, a rajz térben pedig plotter- interlace digitalizált kép (Sharon Stone valószínűleg) és COSINE logo tech tech
- interlace COSINE logo, 1x1-es upscroller

Betalálás: 68%

Folytatásként nézzük a lengyel nemzetiségű **CHARGED**, "**Chrystal Sheep**" kreációját. Egyoldalas anyagról van szó, amit nyolc demo part és egy intro alkot. Egy hazájukbeli party-n lett kiadva, és 1,5 éves születésnapjuk alkalmából született. A demo érdekessége, hogy az IRQ-loaderből minden rész után egy újabb következik. A készítők gondoltak arra is, hogy egy oldal végignézésekor ne váljon unalmassá a loader. Sajnos grafikailag nem lehet túldicsérni, mivel néhol igencsak gyatra minőségű grafikák is láthatók. A code-ra panasz nem lehet, a következő dolgokat valósították meg:

- sideborder plasma
- fullscreen vertical bars
- vectorok, plotok
- 2048 dotból álló plotscroll
- 5 pixel magas 128 hi-res bob
- dezertvector
- 6 színű shade vector
- methamorphosis

Betalálás: 88%

A külföldiek után következzen két hazai anyag is, névszerint az **EXILE** "**Innocent**"-je, és a "**2 Years Lethargy**" a **LETHARGY**-tól. A felsorolást követve az EXILE stuffjával kezdem. Az introt leszámítva hét részből áll, és majdnem egy lemezoldalnyi helyet foglal. Szintén jellemző erre a demora is, a silány minőségű grafikák használata, és a hiányos design. Aki Speed-Dos rendszerrel rendelkezik, kapcsolja ki, mert a loader csak így működik. A következő effektek lelhetők fel az "Innocent"-ben:

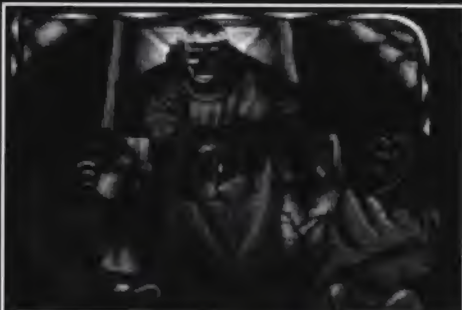
- sideborder plotterzoomer
- 2x2-es dxpp scroll, 1x1-es effekt scroll
- sideborder DYZCP scoll (első a világon)
- plotvector zoomer
- sphereplotter
- 98 karakterből álló sideborder effekt scroll
- 1x2-es upscroller

Betalálás: 72%



Végül, de nem utolsósorban pedig lássuk a "**2 Years Lethargy**"-t. Azt hiszem a név elárulja, hogy ebben az esetben is egy szülinapi demoról van szó, amely igen jóra sikeredett. Az előző két anyaggal ellentétben itt az igényes grafikák dominálnak a szintén színvonalas code-dal kombinálva, amelyek a következők:

- effekt mixer (vector, bob, plot, stretcher)



- glenz shade vector
- AFLI parallax tech tech
- zoomer chessboard, "Trailblazer" kinézetű
- multicolor bobok, upscroller

Betalálás: 80%

Viszlát a CHROMANCE+FACES party-n!

MR.WAX



Az Irkusk kormányzója, egyben hadügyminisztere és az emberiség legnagyobb tanítója éppen rendkívül ingerült volt. Ez a tény meglehetős riadalommal töltötte el környezetét, ugyanis egy-egy dühroham a kormányzó részéről nem egy ízben okozta sok nagyreményű minisztere és tanácsadója korai és tragikus halálát. A hadügyminiszter, aki valóságos veteránnak számított (már idestova 3 hónapja töltötte be ezt a kényes és veszélyes posztot), épp ezért határozott úgy, hogy főnöke dühét környezetéről inkább valami távolabbi célpontra fókuszálja. Mondjuk egy másik bolygóra. Itt van pl. a Föld-21, egy elég kicsi, ámde népes bolygó. Kirobbant egy kisebb incidenst, mire a kormányzó kivégezteti a Föld-21 nagykövetét, erre azok hadat üzennek és ezzel a háború idejére viszonylag biztonságban érezheti magát. Elvégre ott lesz az a rengeteg hadifogoly, akiket majd ki lehet végeztetni, mint háborús bűnösöket. Pompás terv, s persze az sem mellékes, hogy a hadsereg fejlesztésére adott pénzeket meg lehet majd egy kicsit "csapolni". Végre eljön az én időm, gondolta vidáman a hadügyminiszter és a telefon felé nyúlt...

A stratégiai játékok kedvelőinek alighanem már ismerősen cseng az Impression név. Ez nem is csoda, hisz talán ez a cég fejlesztette (és fejleszti) a legelszántabban a különböző stratégiai programokat. Ezúttal azonban igazán nagy dologba vágták a fejszéjüket, a W2WW-ben ugyanis egy bolygóközi konfliktus kellős közepén találjuk magunkat, ahol a győzelmet csak egyféleképpen vívhatjuk ki: az ellenséges planéta porig rombolásával. Még mielőtt belevetnénk magunkat az össznépi vérengzésbe, megadhatjuk a saját és az ellenséges bolygó paramétereit, úgymint név, földrajzi adottságok, technikai szint stb. A legegyszerűbben az Easy Setup ponttal állíthatjuk be a dolgokat, de az elszántabb játékosok megpróbálkozhatnak a Setup War opcióval is, ahol már komplikáltabb a dolgunk. A Systemmel a játék paraméterein változtathatunk, az Activate ikonnal pedig elkezdhetjük a háborút. A kezdő játékosok jobb, ha a Scenario pontnál valami gyengébb ellenfelett választanak, ugyanis a gép még alacsony fokozaton is elég "vaddisznó". A háború elindítása után még megnézhetjük a szembenálló felek egységeit, épületeit, technikai szintjét, ez utóbbin akár változtathatunk is.



IRÁNYÍTÁS

A képernyő első pillantásra elég bonyolultnak tűnhet (másodikra is annak fog), de semmi vész, idővel még ehhez is hozzá lehet edződni. Baloldalt láthatjuk az éppen aktuális játékteret, ezt a jobb felső sarokban lévő térképen egy fehér keret jelöli. Alatta a "?" ikonnal kérhetünk a képernyő minden pontján tucatjával nyüzsgő opciókról valami kis ismertetőfélét, persze csak angolul. A térkép bal oldalán lévő ikonokkal váltogathatunk a saját ill. ellenséges bolygó között, kinézhetünk az űrbe stb. Ezek alatt vannak a fontosabb menüpontok, ezekre később még részletesen kitérek. A térképen egy kis csík mutatja, hogy a napból még mennyi van hátra, alatta pedig az éppen aktuális egység leglényegesebb adatait nézhetjük meg. A jobb alsó sarokban van az üzenetablak, itt olvashatunk egy-egy új épület megnyitásáról, a harcok eredményeiről stb. És most lássuk az irányító ikonokat:



ASSIGN: új küldetés kiadása. Először clickeljünk a kívánt egységre, majd ezzel a ponttal hívjunk le egy listát a lehetséges missziókról. A Lib ikonnal tölthetünk be új küldetéseket (amennyiben terveztünk újakat), a Q+A opcióval pedig ott helyben tervezhetünk küldetéseket. Ilyenkor válasszuk ki a misszió célját (bombázás, járőrözés, szállítás stb.), majd a térképen adjuk meg a célpontot vagy célpontokat. Szerintem ezzel az opcióval tudjuk egységeinket a legegyszerűbben és leghatékonyabban irányítani.

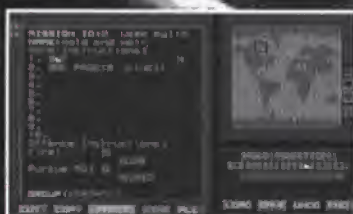
MISSION: új küldetés tervezése, felejthető opció.

DESIGN: különböző járműtípusaink listája. Baloldalt láthatjuk a legfontosabb paramétereket, ezeket megváltoztatva akár új típusokat is készíthetünk. A jármű egy paramétere se lehet magasabb, mint a jelenlegi technikai szintünk (Tech Level). A Build ponttal építhetünk az aktuális típusból.

BUILD: építés. Egy egység vagy épület építéséhez szükségünk van nyersanyagra (Mines), gyárra (Factory), energiára (Power Plant) és az sem árt, ha munkásaink nem halnak éhen (Farm). Ha mindez együtt van, megkezdődhet az építés. Ennak gyorsasága egyébként nagyban függ a technikai szinttől is. Építhetünk új katonai bázisokat (Base), épületeket (Facility), egységeket (Mu), illetve technikai szintünket is fejleszthetjük (Tech level).

SCHEDULE: munkaterv, itt nézhetjük meg, hogy miket és milyen sorrendben fogunk gyártani. Az Efforttal

WHEN TWO WORLDS WAR



állíthatjuk be, hogy a gép irányította bázisaink milyen irányba építkezzenek (pl. a haderőt növelje, vagy pedig gyárakat és erőműveket építsen). Az "Est." ponttal nézhetjük meg, hogy a gyártás előreláthatólag hány évig tart majd, az Autoval pedig egy folyamatosan ismétlődő gyártási ciklust indíthatunk el.

ORDER: parancsok kiadása egyik egységünknek. A Mu Refittel tudjuk valamelyik sérült egységünket kijavítani. A Supplies ponttal elvileg utánpótlást lehetne osztani (?), de ez nekem eddig sehogy sem akart sikerülni. A Squad opció viszont már jóval hasznosabb, itt tudjuk valamelyik bázisunkat áthelyezni (Base), a védelmét megerősíteni (D) vagy pedig automata irányításra átteni (Cont). A Mu ikonnal a jó öreg Mission menübe kerülünk, ami, mint már említettem, az égvilágon semmire se jó. A Debrief-fel nézhetjük meg néhány frissebb küldetés végeredményét.

STATS: áttekinthetjük egyes pilótáink rangját, győzelmeit. Különösen vigyázzunk az ász (ace) rangot elért, többszörösen kitüntetett embereinkre, ezek ugyanis elképesztő dolgokat tudnak művelni még a náluk jobban fölszerelt ellenséges csapatok ellen is.

SYSTEM: I/O menü, a szokásos opciók, legfeljebb az Options pont érdemel szót, ezzel ugyanis a játék alapparaméterein állíthatunk. A Stop-Go play opciót bekapcsolva pl. nem realtimeban folyik a játék, az alul megjelenő stop ikonnal bármikor megállíthatjuk az akciót. A Turn Based ikont bekapcsolva a játék körökre felosztva folytatódik, egy körnek az End ponttal vethetünk véget. A Computer IQ-val a számítógép intelligenciáján módosíthatunk, a Game Speed-del pedig a gyorsaságot szabályozhatjuk.

NÉHÁNY HASZNOS TANÁCS

- Először a háborúhoz szükséges háttéripart teremtsük meg (gyárak, farmok, bányák, erőművek), csak ezután kezdjünk el fegyverkezni.
- Ne hanyagoljuk el egységeink technikai fejlesztését sem, néha a minőség is győzhet a mennyiség felett.
- Az ellenséges egységeket még az űrben próbáljuk meg megsemmisíteni, vagy a saját bolygójukon.
- Támadásra főleg a légierőt használjuk, egy-egy jól célzott bombatámadás nagyobb sikert hozhat, mint egy hosszan előkészített szárazföldi invázió.
- A saját bolygónkat mindig tartsuk tisztán a betolakodóktól, különben órákig szórakozhatunk majd az ellenség kifüstölésével.
- A vízi egységeket hagyjuk a fenébe, csak bonyolítják az életünket.
- Ha már nagyon vesztésre állunk, nyugodtan "butítsuk le" a gépet (szégyen a csalás, de hatásos).
- Igyekezzünk minél több katonai bázist létesíteni, s ezeket szétszórni mindenfelé a bolygónkon. Igaz, hogy így bonyolultabb lesz az irányítás, viszont a támadókat mindig gyorsan észrevesszük és marad elég időnk egy jó kis megelőző csapásra.
- Egy-egy nagyobb hadművelet előtt kapcsoljuk ki a Realtime üzemmódot, így több időnk marad a cselekvésre a harcok közben.
- A sérült egységeinket javíttassuk meg minnél előbb.
- Az ellenfél bolygóján először a bázisokat és szárazföldi csapatokat támadjuk, mivel légi csapásokkal szemben ezek a legvédtelenebbek. Ezután jöhetnek a különböző épületek és légi egységek.
- A játékot csak akkor nyertük meg, ha már az ellenfél összes bázisát, egységét és épületét leromboltuk, tehát alaposan deritsük föl a bolygót, néha ugyanis még a legeldugottabb helyeken is találhatunk néhány gyárat vagy erőművet.

Mit is mondhatnék a játékról értékelésképpen? Azt semmiképpen sem, hogy ez a game lenne a stratégiai játékok alfája és omegája, de azért mindent összevetve nem rossz az anyag. A grafika és a hang a '93-as igényekhez mérve elég zsengére sikeredett, de azért elmegy. A játékmenet is elviselhető, de hosszú távon azért már elég vontatott. Ami pedig a megnyerést illeti... Na igen, ennél azért csinálhattak volna látványosabbat is. Én speciel majd leestem a székről, amikor másfél óra szenvedés után mindössze egy kisméretű fej jelent meg és üdvözölte az ellenséges bolygó meghódítóját. Hát érdemes ezért ennyit szórakozni?

T.J.

ÉRTÉKELŐ

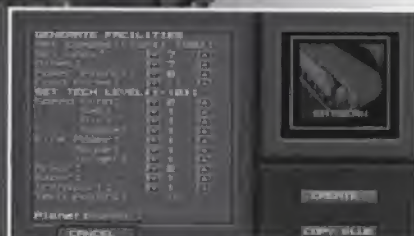
grafika	68%
hang/zene	-
kezelhetőség	65%
kihívás	30%

ÖSSZHATÁS 65%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA, PC

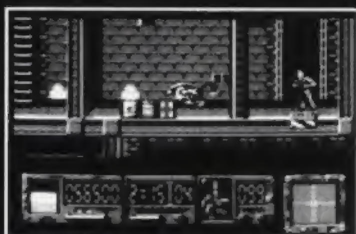








ALIEN³





Ki ne ismerné a Nyolcadik utas a Halál című alias Alien, Aliens, Alien 3 trilógiát, amelyből nemcsak három nagysikerű film készült, hanem ugyanennyi játék is. Legutóbbi epizódját már a klubmozik sem vetítik, és a videotékákban is megrökönyödve bámulnak az emberre, ha ezt az ősleletet kölcsönzi ki, erre most a Virgin & Probe páros karácsonyi meglepetésként kihozta a C64-es verziót. Na de le legyünk telhetetlenek, jobb későn, mint soha!

A rothadó bűzű, nyáladzó, két állkapcsú, nagyfejű, ápolatlan körmű rohadt állatoknak (ez nem káromkodás, hanem költői jelző) tehát ismét vérre fáj a foguk. Csak egyvalaki állíthatja meg őket: Ripley hadnagy. Mivel az anyag vérbeli platformjáték, ezért leírást bajos lenne készíteni róla, ezért inkább az ismérveit veszézném ki alaposabban. Lássuk elsőként az egyik legfontosabb tulajdonságot, a grafikát: meg kell hagyni, hogy igen jó munkát végeztek a Probe grafikusai. A legtöbb filmadaptáció rusnya háttérekkel és ricegő sprite-okkal készül, hiszen "úgyis tudja mindenki, hogy néz ki eredetiben, minek akkor túllihegni a dolgot"-elv alapján kevés gondot szoktak a cégek erre fordítani. Jelen esetben erről szó sincs! A 15 pálya különös műgonddal van megrajzolva, és bár sok pályarészlet ismétlődik a játékban, mégis teljes egészet alkot. A főhős alakja is szépen kidolgozott - külön említést érdemel, hogy a lángszóróval, vagy géppisztollyal való tüzeléskor a fegyver tokolattüze megvilágítja Ripley arcát. Ügyes! Az ellenfelek kidolgozása már nem annyira fényes, de ez mit sem ront a játékmenetből.



Apropó játékmenet! Lássuk: nagyon okosan felépített elgondoláson alapul, miszerint nem szabad a játékost már az elején elijeszteni a játéktól a dög nehéz pályákkal. Szép lassan csaljuk be a susnyásba! Magyarul az első 2-3 szint gyerekjáték, aztán azon vesszük észre magunkat, hogy két pillanat alatt elfogyott három életünk, olyan veszélyessé váltak az ellenfelek. A jó játékmenethez az is hozzájárul, hogy nem állandó lövöldözésből áll a game, hanem felváltva kell CSAK lövöldöznünk, CSAK embereket megtalálnunk és kiszabadítanunk, vagy a kettő kombinációját megoldanunk. Természetesen valamennyi szint egy-egy külön labirintusrendszerből épül fel, ahol nemcsak a testi épségünket kell óvnunk, hanem ki is kell találnunk belőle (egy járható csatornanyílást kell megkeresnünk, ahol a következő pályára kúszhatunk át). Ez csak leírva tűnik pitinek, de játék közben könnyen előfordulhat, hogy megjelennek az izzadságfoltok az alsónacin, mire kikeveredünk egy-egy útvesztőből. Minden harmadik nyert (azaz megúszott) pálya után egy fődöggel kerülünk szembe, akivel - megtalálva a gyenge pontját - egykettőre végezhetünk (inkább kettőre, mint egyre...). Ja, és ne feledkezzünk meg a szűkre szabott időlimitről sem, ami a már felsorolt nehézségeinket csak tovább tetézi. Ha letelik, egy életünk ugrott! Még egy apró megjegyzés: először egy kicsit hiányzott a filmből ismert helyzetjelző csipogó, de aztán rájöttem, hogy idővel rendkívül idegesítővé vált volna a ciripelése... Helyette kissé megfáradt zene szól, kissé fakó hangeffektekkel, de ugye semmi sem lehet tökéletes.



ÉRTÉKELŐ

grafika	85%
hang/zene	80%
kezelhetőség	83%
kihívás	30%

ÖSSZHATÁS 83%

TESZTELVE: C-64
VERZIÓK: C-64, AMIGA

Mit is lehetne még mondani a játékról? Összességében egy kifejezetten jó konverzióról van szó, mind a pályák változatossága, a játékmenet, illetve a grafika tekintében. Igazán kellemes karácsonyi meglepetés ez az elcsüggedt C64 tulajdonosoknak, nemde?!

.Z.



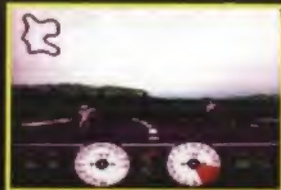


Már úgy egy évvel ezelőtt felreppentek hiresztelések, hogy a Psygnosis minden idők legnagyszerűbb motorversenyének fejlesztésébe kezdett. Akkor még név nélkül, hibás háttérrel, csak a motoros mozgását bemutató előzetest kaptam a játékról, és ez alapján egy kicsit lefittyedt a szám. Ez lenne "minden idők legbabább motorszimulátora"? Aztán két héttel lapzárta előtt a cégtől megérkezett a végleges verzió és mondhatom, igencsak felvillanyozott. Amint végigböngésztem a motorok bemutatóját, rögtön éreztem, hogy valami extra frankó anyag sült ki a dologból.

A játékban a világ valamennyi híresebb pályája szerepel, több mint egy tucat menetben. A legérdekesebbek közül kiemelném az angliait, ahol ködös pályán kell száguldoznunk, a svédországit, ahol zuhogó esőben és dörgés-villámlás közepette kell húznunk a gázt, a braziliait és a mexikóit, melyek hátterei festőien szépre sikerültek. Na de mielőtt eszeveszett száguldásba kezdenénk, lássuk a mocikat! Öt féle robogó közül választhatunk, amelyek nemcsak formájukban, hanem menettulajdonságaikban is különböznek egymástól. A sebesség, a gyorsulás és a súly (értsd fordulékonyság) adataikban mutatkoznak meg a legnagyobb különbségek. Vigyázat! Nem biztos, hogy a legtutibb járgány az, amelyik a legnagyobb végsebességgel rendelkezik. A program egyik okos újítása, hogy minden kör előtt megnézhetjük a ránk váró pálya adatait, és ezek alapján tudunk motort váltani. Érdemes a hosszú egyenesekkel és enyhébb kanyarokkal tűzdelt pályákra a nagyobb végsebességű, de lomhábban gyorsuló (értsd nehezebb) gépek közül mazsoláznunk, mert a hosszú egyeneseken bátunk mögött hagyhatjuk az ellenfeleket a nagyobb végsebességünk segítségével. A kacskaringós, nagy ügyességet igénylő pályákra leginkább a fürge, villámgyorsan felpörgő motorok közül érdemes választani — itt nem a végsebesség a döntő, mert mire felgyorsulnánk, már ki is szálltunk a szalagkorlátan túlra...

A verseny folyamán több dologra is figyelmet kell/érdemes fordítanunk, azon túl, hogy megpróbáljuk nyeregben tartani magunkat a 4-5-6 kör alatt. Legelső dolog, ami segítségünkre lehet, a képernyő bal felső részén látható pályatérkép, amint vörös pont jelzi a pillanatnyi helyzetünket. Tudom, hogy nem a legegyszerűbb feladat a pályán maradni és még a térképet is bámulni, de megéri néhány pillantást vetni rá. A hajtűkanyarok előtt időben le tudunk lassítani, az enyhébb kanyarulatokról pedig itt tudjuk meg, hogy "apróbbak", nem pedig 180 fokos fordulatot rejtők. Így pontosan érezhetjük, hogy hol, mennyire kell visszavenni a sebességből, avagy hol odagalhatjuk a gázfröcsöket, ahogy a csövön kifér. A második figyelmet érdemlő dolog a követő ellenfelek jelzésére kifejlesztett nyilak felvillanása. Ha feltűnik mellettünk egy ilyen nyíl, akkor tudhatjuk, hogy a nyakunkban liheg egy üldözőnk, jó lesz összekapnunk magunkat, hogy lerázzuk. Utolsó jótanácsként érdemes megfogadni: ha nem akarunk idő előtt kipontozódni, akkor az első 4-5 menetben próbáljunk meg dobogós helyen végezni, mert olyan magas pozícióba kerülhetünk ezáltal az összesített ranglistán, ahonnan nehéz lesz már minket leszorítani, ha a későbbiekben lazítunk is egy kicsit - a hetedik helyet azért próbáljuk meg elkerülni! Ha pedig úgy érezzük, hogy kificamodott a csuklónk, akkor érdemes a program egyik teljesen egyedülálló opcióját választani: SAVE! Igen, ki lehet menteni lemezre a pillanatnyi állásunkat, és nem kell ismét végigszáguldanunk a megtett pályákon, hanem a kívánt helyen folytathatjuk a versenyzést. Ez az opció egyébként még hasznosabb akkor, amikor pályafutásotok csúcsán vagytok, mert erre a kimentett eredményre bármikor vissza lehet térni...

Végül még néhány pro-kontra megjegyzés: szintén egyedi megoldás, hogy az emelkedőkön lelassul a motorunk, akármennyire is erőlködünk. Ez kifejezetten emeli az életszerűséget. Nem használt viszont a programnak, hogy az út széli akadályokat, vagy szegélyt nagy sebességgel kívülről is megkerülhetjük, és szinte sebességvesztés nélkül térhetünk vissza a pályára. Zavaró továbbá az is, hogy ahhoz képest, hogy a rajtvonalról heten indulunk útnak, a verseny közben több "civil" versenyző is felbukkan, amelyek lehagyásakor nem változik pillanatnyi helyezésünk. Ezek ellenére is a változatos pályák, az igazán gyors mozgatási rutin, a remekbeszabott hanghatások, az egyedi SAVE funkció, és a brilliáns grafika dobogós helyre emeli a játékot kategóriájában.













.Z.

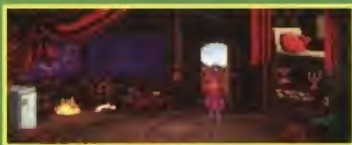
ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hang/zene	85%
kezelhetőség	90%
kihívás	70%

ÖSSZHATÁS 96%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA

Simon the Sorcerer



Fergeteges történet, töménytelen humor, brilliáns grafika... és persze hangulatos zene és tökéletes effektek. Ez a néhány apróság szükséges egy Monkey Island szintű adventure elkészítéséhez. És akkor még nem beszéltem az irányításról, ugyanis a legtöbben itt buknak bele a könnyen kezelhető kalandjátékok készítésébe. A Lucas Arts-nak - bár ez csak az én szerény véleményem - sikerült már kidolgoznia egy remek, közel tökéletes ikon-menüt, amelynél jobbat, kezelhetőbbet komoly feladat lenne kiagyalni. Az Adventure Soft hasonlóan gondolkodhatott, s úgy döntöttek, legjobb lesz lekoppintani egy az egyben a Lucas Arts vezérlési metódusát. Én személy szerint örvendtem a dolognak, hisz jobbnak tartom az igékkel való vezérlést, mint a túl leegyszerűsített ikonos módszert. No persze, ez még közel sem elég egy tökéletes kalandjáték elkészítéséhez. Fecsegés helyett lássuk inkább, mit rejt a MŰ!

Ha valaki beleles egy programba, a grafika az, ami először megfoghatja. Nos, ezúttal erre nem lehet panasz: a legprecízebben kidolgozott grafika üdvözöl bennünket a Simon The Sorcererben. Leginkább egy szép, színes mesekönyv lapjaihoz hasonlítanak a képek. A háttéranimációk végigkísérik az egész játékot, és persze főhősünk mozgatására sem lehet panaszunk. Még egy érdekesség a grafikával kapcsolatban: a köveket, sziklákat mind úgy rajzolták meg, mintha egy-egy emberi arcot takarnának. Ez abszolút mértékben a grafikust dicséri, hisz fantasztikusan ötvözte egybe a kövek formáját az arcokéval, s néha nehéz meglátni egy kőben az arcot, de mégis ott van. A zenék tökéletes hangulatot teremtenek minden helyszínhez. A programozónak ezen túl sikerült megmutatnia, hogy egy jó játéknak nem kell feltétlenül lezabálnia winchesterünket. Egyszóval profi munka!



Simon, a fiatal srác, az ágyán heverve olvasgat, miközben meghallja kutyája vonítását. Felszalad a létrán, hogy lehozza a kutyust, akinek sikerült ügyesen egy ládába zárnia magát. Miközben a kutyát előkeríti, egy réges-régi varázskönyv akad a kezébe, amit a háta mögé hajít. Eddig minden rendben is volna, de ahogy a könyv szétnyílik, egy varázskapu tárul fel a padláson - ki tudja hová vezethet. A kíváncsi kutyus besétál, s a gazdi természetesen utána... A következő helyszín csöppet más: egy monolitokkal körülrakott kőasztalnál néhány goblin próbálkozik egy ételkreáló varázslattal. Hősünk épp a ceremónia kellős közepén esik ki egy dimenziókapuból a kőasztalra - s a goblinok joggal hiszik, hogy ő az ebéd. A főzőcskének csak azért nem lesz tragikus a vége, mert a kutyus közbeszól - azaz közbeharap. Végül egy kunyhóban kötünk ki, ahol egy levél fogad Calypsotól, a varázslótól. A levélben elég sablonos dologra kérnek fel: azt várja tőlünk Calypso, hogy mentsük meg földjét a gonosz Sordidtól... Hát rendben. Végtére tehetünk-e mást? Kicsit sablonosnak tűnhet a sztori, de a lényeg a poén! Az inventory-akat átvizsgálva 3 állandó dologra akadunk: Calypso levele, amit az imént vettünk fel, egy varázstérkép, amellyel a megismert helyszínek között mászkálhatunk, és egy levelezőlap, amelyen a Save, Load, Quit funkciókat találjuk.

Először is nyissuk ki a fiókot, nézzünk bele, s emeljük ki belőle az ollót. Szedjük le a hűtőre tapadt mágnest, s induljunk el bóklászni a faluban. A kovácsnál szedjük fel a kötelet (kössük össze a mágnessel) és a harangnyelvet, majd folytassuk utunkat a kocsma felé. Itt elbeszélgethetünk két nővel erről-arról... (Apropó beszélgetések: az is "Lucas"-stílusban folyik, s a szövegek javarésze ugyancsak poénkodás. Ezeket leírni nincs hely, de melegen ajánlom mindenkinek, hogy hallgassa meg a "kegyetlen" szövegeket. Ahol fontos a beszélgetés, ott tájékoztató jelleggel leírom a kérdések-válaszok számát.) Itt az idő, hogy szert tegyünk egy kis szőrzetre: vegyük elő ollónkat, s nyisszoljuk le a részegen alvó dwarf szakállát, majd koslassunk egy kicsit a falu többi zugában is. Találunk egy létrát, amit Simon trükkösen beleerőszakol a sapkájába, egy látszólag elhagyott



házikóban pedig egy üvegcsét és egy jó adag elixírt, ami Simon szerint egy elefántnak is elég. Hagyjuk el a falut, s keressük fel az erdőben a barbárt, aki azért sír, mert a lábába szúródott egy szálka, s nem tudja kiszedni. Sebaj, elegyedjünk szóba vele (2,1) és segítsünk rajta. Jutalmunk egy síp, melybe ha belefújunk a segítségünkre lesz. Ha kalandozásunk során egy rettenetesen trombitáló fickóval akadnánk össze, feleljük neki azt, hogy csak át szeretnénk menni az ösvényen (1) - bár erre Simon képtelen az égtelen hangzavar miatt. Semmi baj, lesz majd gondunk a trombitára. Következő utunk a Bölcs Bagolyhoz vezet, aki hasznos tanácsokkal lát el a játék folyamán, de a leghasznosabb, hogy kihullatja egyik tollát, s mi azt megszerezhetjük. A falutól nincs messze a boszorkány kunyhója, előtte egy kúttal. Tekerjük fel a vödröt, s tegyük el. A boszorkánytanyát elhagyva az úton egy farönkre lelünk, ami előtt párszor elhaladva fura hangokat hallunk. Mint kiderül, a hangok a rönkből jönnek... Vagy mégsem? Beszélgessünk el vele (2, 3, 3, 2, 3), mire kiderül: nem a farönkkel, hanem a benne lakó féregcsaláddal tanácskoztunk.

Az erdő másik fele egy hídon túl van, amin egy buta, kecskeleső troll garázdálkodik. (Monkey I - Simon: 1:1). A probléma megoldása ránk vár: szólítsuk le a trollt (1, 2, 1, 1, 1, 1, 1), mire kiderül, a híd előtt álldigáló kecskéket azért nem eszi meg, mert az átlagosnál nagyobb szarvuk miatt igen-igen tiszteli őket. A beszélgetés másra is kiterjed: a troll kíváncsi a nyakunkban lógó sípra. Simon azt hazudja, hogy az egy varázssíp. Barátunk lekapja a nyakunkból, és isz-ta erdőből belefúj, nem sejtve a következményeket. A Barbár megjelenik, s röviden eltanácsolja a garázda trollt. Szabad az út. Kutassunk fel egy gyereket az erdőben, aki azért sír, mert nem kelnek ki a varázsbabjai. Szólítsuk meg (1, 1, 1), mire panaszkodik, mert nem tudja, mi lehet a babokkal. Simonnak van egy ötlete: talán locsolni kéne, s már önti is a vödörből a vizet a babszemekre, de juszt se akarnak kikelni. A srác el is oldalog, s a bab a miénk! Aki szerencsés, az rövid úton megtalálja a kastélyt, s próbálkozhat a bejutással. A









néma harangon könnyen segíthetünk a nyelvvel. Meglódítva a harangot, felénk száll egy hajfonat a magasból, ami Simont jól üstökön találja. Mihelyt visszanyerjük méretünket, megmászhatjuk a tornyot a hajfürt segítségével. Fent egy elvarázsolt királylány fogad, akit a nyugati boszorkány tett ilyenné. Előzőleg - egy malac volt... A varázs megtörésére egyetlen út van: egy másik dimenzióból származó férfi csókja! Wow! Csodálatos. Simon egy disznóra tett szert.

Most itt az idő, hogy felkeressük a zöld izébizét, akinek szülinapja van. A dwarf bánya mellett gyalogolva egy kavicsra lelünk, s behatóbb vizsgálat után egy szó olvasható rajta: Beer. Itt a bánya mellett van a goblinok barlangja, előtte egy kő alatt rálelünk a bevásárlócetlijükre. Tegyük el. No, ideje felkeresni az izébizét, aki a közelben lakik - a mocsárban. Társalogjunk egy kicsit (3, 1 ,4, 4). Kiderül, hogy ma van a szülinapja, s mi vagyunk az első vendégei. Ne sértsük meg (szerény véleménye szerint ő a legjobb szakács az erdőben), fogadjuk el Zöldmocsári Csodalevesét, de amikor hátat fordít, töltsük a tányér tartalmát üvegcsénkbe. A második adagot fogyasszuk el (consume). Szerencsére kifogy a hozzávalókból, és elkullog gyűjtő körútra. Egyelőre ne garázdálkodjunk, irány a falu, s a házunk mögötti komposzt domb. Ültessük el a magokat: a komposzt kifejezetten jó táptalaj, s egykettőre lesz egy dinnyénk. Keressük fel a falu végén a kurta ko..., akarom mondani a mézeskalács kunyhót. Engedjük a csokiajtóra a malackát, aki egy szempillantás alatt hatalmas lyukat eszik rá. Bent rakjuk el a füstölőt és a kalapot, s jöjjünk ki a ház elé a méhkashoz. Használjuk a füstölőt mire a méhek eltűnnek, s mi elvehetünk egy picike viaszt.

Eljött az ideje egy kis gonoszkodásnak: térjünk be a kocsmába, s rendeljünk egy Elázott Varázslót (4). Amíg a pult alatt kutat a kocsmáros, tömjük a viaszt a söröshordóba! A következő kiszolgálásnál azt hiszi, elfogyott a nedű, s kirakja a kocsma elé a hordót, s nekünk ad egy sörcédulát, mellyel ingyen ihatunk. A zenegépen találunk egy doboz gyufát, de semmire sem lehet használni. Ja, azt ugye említenem se kell, hogy a kihajított söröshorsó immár a miénk. Ideje, hogy elbánjunk a trombitással: keressük fel, s hajítsuk bele a dinnyét a hangszerébe. Az természetesen elromlik, de Simon azonnal feltalálja magát: azt hazudja, hogy hangszerjavító, s majd ő megcsinálja. Most, hogy egy trombitával lettünk gazdagabbak, keressük fel a kis horgász gollumot. Induljunk a kereszteződéstől felfelé, majd másszunk le az indán: itt az ő tanyája. Szólítsuk meg (2, 3, 1), mire rettenetesen megijed, azt hiszi, hogy hobbit vagyunk (mi ebben a logika?). Nos, ha azt mondom, túlzásba vitte a Gyűrűk ura olvasását, már mindenki érti a kis gollum viselkedését. Mivel régóta nem fogott semmit a zavarosban, Simon felajánlja a Mocsári Levest. A kis gollum boldogan elrohan a csemegével, s otthagyja a horgászbotját. Simon halászni kezd, s minden jó a horgára akad: sörösdoboz, csizma s végül egy varázsgyűrű is a horogra akad. Simon felpróbálja, s konstatálja, hogy egy láthatatlanság-gyűrűt talált. Irány a dwarf bánya. Vegyük fel az állszakállunkat és lépjünk be. A kódszó a kőre vésett Beer. Bent a bányába vezető utat egy őr torlaszolja el hatalmas hasával. Biztosan szereti a sört. Adjuk neki a hordót, mire úgy megörvend, hogy lehív a borospincébe, s barátaival egy sörivóverseny keretében jól berúg. A javában horkoló dwarf lábát csiklandozzuk meg a bagolytollal, mire az elfordul, és mi felvehetjük a kincseskamra kulcsát. Másszunk le a bányába, vegyük magunkhoz a horgot, majd nyissuk ki a kincseskamrát. Bent egy marc dwarf ránkront, hogy mit akarunk mi itt. Társalogjunk vele (1, 3, 1), s ajánljunk fel valamit egy ékkőért cserébe. Ha dwarf, akkor sör - itt a pillanat, hogy felhasználjuk a sörbilétát. Adjuk át, s cserébe egy jókora smaragdot kapunk. Szaladjunk el vele a kacsaúsztatónál árusító alakhoz, s adjuk oda legújabb szerzeményünket. Egy kis alkudozás (1, 1, 1) után 20 arany üti a markunkat. A boltban vásároljunk be: vegyük meg a kalapácsot, amihez egy ajándékszög jár, s a fehérítőt. Most használjuk a bevásárlócetlit: adjuk át, s az eladó megígéri, ha összekészítette a csomagot, kiteszi a bolt elé.

Legközelebb a bolt előtt egy nagy doboz fogad: másszunk bele, s pár perc múlva a goblinok raktárában találjuk magunkat. Simon itt jobbnak látja felhúzni a gyűrűt, nehogy meglepetés érje. Dobjuk le magunkról a dobozt, majd vizsgáljuk meg a dobozhalmot, mire meglelljük varázskönyvünket, amit még az introban vettek el a goblinok. Nyissuk ki, s egy cédulára akadunk benne. Szedjük fel a patkánycsontot, s a zárt ajtót nyissuk ki a klasszikus trükk segítségével: a zár megpiszkálása után az ajtó alól szedjük fel a papírra pattyant kulcsot, s tűnés a raktárból. Pánikra semmi ok, láthatatlanok vagyunk, a goblin semmit se vesz észre. Kapjuk fel a lyukas vödröt, s menjünk le a lépcsőn a kínzókamrába. Ott egy druida van a kínpadon. Szólítsuk meg: reménytelennek tűnik a druidát meggyőzni arról, hogy nem vagyunk rossz démonok (3, 4, 1, 3). Kapjuk le a gyűrünket, s ismét szólítsuk meg az öreget, de még mindig gyanakszik. Egy teszttel bebizonyíthatjuk igazunkat: (2, 1, 1, 1, 3, 4, 1, 2). Első ötlete, hogy döfjünk át egy ezüsttőrt a szívünkön: a valódi démonok ettől elpusztulnak... Hála istennek erről letesz, s arra kér, érintsük a homlokunkhoz a nyakán lévő ezüstkeresztet. Weeeuw! Hah, szóval démon vagy - őket égeti meg az ezüstfeszület. Az öreg tévedett, Simon a jéghideg kereszttől visított. Így már hajlandó segíteni, s elmondja, ha teliholdat lát nyomban békává változik. Nagy segítség... Vagy mégis? Húzzuk a fejére a vödröt, s szedjük fel a földről a mentacukrot és az izzó bográcsból a lángoló vasat. Lobogtassuk meg a lángoló pálcát a vödör felett, s ez megfelel egy teliholdnak... a druida békaként elugrál, s magunkra hagy. Gondolkodni se jut időnk, hangokat hallunk a nagy vasajtó mögül, s a gyűrűnk már kimerült. Nincs más út, egyetlen búvóhely a szöges koporsó! Miután elmúlt a veszély, Simon összeszurkálva kikászálódik. Időközben a béka is megérkezik, szájában egy reszelővel. Nem kell nagy fantázia a szabaduláshoz...

Térjünk vissza a zöld izébizé lakására, aki még mindig hozzávalókat keres, s toljuk el a padlón lévő dobozt, ami alatt egy lejáró van. Irány lefelé, ahol egy palló vezet egy hatalmas koponyához. Egy kis gond van a pallóval, ugyanis nem tartja semmi... Sebaj, erre való a szög és a kalapács. A koponyán találunk egy kis gyógynövényt, tegyük el, majd vessük magunkat az erdő sűrűjébe. Keressük fel a szomorú favágót, aki nem tudja kivágni a mágiával védett fákat, és sorra kicsorbultak a fejszéi. Szüksége lenne egy mithrilből készült fejszére, hogy kivághassa őket (2, 1, 1, 1, 1, 4, 1, 1, 1, 2, 1). Ad egy fémdetektort, amivel siessünk a birodalom havas részére, ahol a varázsló kőszobor van, s ott használjuk. Menjünk tovább, s ébresszük fel az óriást a trombitával. Ha nem is ébred fel, de nyújtózkodás közben kidönti a mellette lévő fát, s mi szabadon átkelhetünk rajta. A másik oldalon találjuk a beteg sárkány barlangját, akin segíthetünk a gyógyfőzettel. Most, hogy kigyógyult, felvehetjük a tűzoltókészüléket. Ha jobban szemügyre vesszük a barlangot, kívülről egy kis szirtet látunk, amire ráhajítva a kampót, felmászhatunk a barlang tetejére. Van ott egy üreg, ahonnan a kötélre kötött mágnessel némi pénzre tehetünk szert. Szedjünk össze legalább 30-at, majd induljunk tovább a barlang mögött. Egyik helyszínen egy érdekes, fossziliás kavicsra lelünk. Tegyük el, majd irány a falu kovácsa. Rakjuk az üllőjére a követ, mire egy jól irányzott csapással leüti a fossziliáról a földet. A leletünket vigyük el Dr. Jones-nak, aki fossziliák után kutat az erdőben. Dobjuk a gödörbe, ahol dolgozik, s kérdésére, feleljük azt, hogy a jeges vidéken találtuk, ahol a fémdetektor

van lefektetve (3). Keressük fel ott is Jonest, vizsgáljuk meg a kihányt földet, s tegyük el a milrithet. Vigyük el a kovácshoz, aki egy remek fejszét készít, amivel a favágót ajándékozzuk meg. Miután elhagyta a házát, osonjunk be hozzá, vegyük fel a stiftet, oltsuk el a tüzet a készülékkel,



s tekerjük el a kályha melletti kart, mire egy rejtett pincébe kerülünk. Lopjunk el egy darab mahagónit, s keressük fel ismét a fafégeket. Beszélgessünk velük (1), majd újra szólítsuk őket, mire örömmel beleugrálnak kedvenc fájukba.

Menjünk a kastélyhoz, másszunk fel, s szórjuk a padlóba a férgeket - minden oké! A fölszinten húzzuk ki az ajtó alól az éket, majd eresszük le a létrát a pincébe. Lent egy koporsóból - miután kinyitjuk - múmia támolyog felénk. Simon először elrohan, másodszor azonban húzzuk meg a lelógó fáslit, mire a múmia őszegabalyodik, s varázspálcáját elejti.

Ideje, hogy papír szerinti varázslók legyünk: keressük fel a varázslók gyülekezetét a helyi kocsmában, s beszélgessünk velük (3, 2, 1, 3, 1), majd ismét (2, 4). Csak akkor hajlandók befogadni, ha elhozzuk a varázspálcát a kastélyból, szóval azt, amit épp most szereztünk meg. Adjuk át, s most már csak 30 aranyat kell fizetni. Fussunk el a jégbirodalom nagy fájához, s beszélgessünk vele (1, 1, 2, 1). Elárul néhány varázsigét, ha lemossuk róla a rózsaszín foltot a fehérítővel. Most, mint nagy tudású varázslók, keressük fel az erdőben a banyát, s versenyezzünk vele (4), miután ismét viszszaszemtelenkedtünk (1, 1). A verseny lényege, hogy különféle állatokká változunk, s aki az erősebb, az nyer. Ha háromszor nyerünk, miénk a seprű, s ezt a naiv Simon el is rakja... (NO DRAGONS szólt a játékszabályok között - úgy tűnik ezt nem veszi figyelembe a boszi.) Változzunk gyorsan egérré, s uccu ki a lyukon.

Utoljára keressük fel a faluban a druida lakását, adjuk oda a koponyán talált növényt, s egy üveg kicsinyítő folyadékot kapunk cserébe. A havas vidéken, ahol hiányzott a falból a stift, most tegyük be, s menjünk fel. Egy gonosz hóember fogad, aki ellen csak egy forró lehelet segít: fogyasszuk el méregerős mentacukrainkat. Elérünk a hatalom bástyájához, s a kapuhoz vezető út természetesen előttünk omlik le.



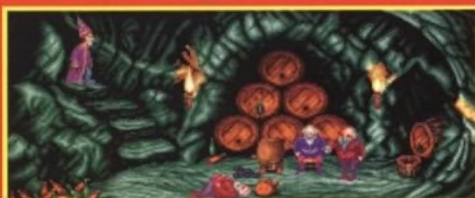
Használjuk a boszi seprűjét, majd a kicsinyítő folyadékot, hogy bejassunk az ajtó repedésén. Bent egy kutya megfog, s kitesz a másik oldalon egy kertbe. Szedjük fel a követ, a levelet, s nézzünk be a vödörbe, ahol egy gyufaszálat találunk. A pocsolyából vegyük ki a nagy levelet, szúrjuk bele a gyufaszálat, s tűzzük az árbócra a másik levelet. Hajózzunk el a bogyókig, vegyünk ki egyet, s törjük össze a kaviccsal az. Az így kapott olajjal kenjük be a csapot, majd hajítsuk a csapra a nálunk maradt kutyaszőrt, s húzzuk meg. Most már tovább hajókázhatunk a pocsolyában. A másik felén vegyük ki a vízből az ebihalat, s mutassuk meg a békának, az elugrik, s mi felvehetjük és megehetjük a mögötte termett növesztő gombát. Törjünk le egy gallyat a fáról, nyissuk ki a torony ajtaját, s bent peckeljük ki a vicsorgó láda száját a fával. Vegyük magunkhoz a dárdát, majd menjünk le egy emeletet. Lent vegyük fel a ládát, a karral nyissuk ki a prést, zúzzuk szét a ládát és tegyük el a gyertyákat. A dárdával emeljük le a koponyát, majd irány fel. Ott találunk egy varázspálcát és egy könyvet arról, hogy a kővé változtatott embereket csak úgy lehet felszabadítani, ha a Fairy Pitnél a lávába hajítjuk a varázspálcát. Szedjük fel a zoknit, amiben az egér lakott, és tömjük bele a zsákba. Ezután tartsuk az egérlyukhoz a zsákot, s az ismerős szag az egeret csapdába csalja. Még egy emelettel feljebb két démont találunk. Nem lesz nehéz meggyőzni őket, hogy legjobb nekik, ha visszaküldjük őket oda, ahonnan jöttek, s így nem kell többé Sordidnek dolgozniuk. Ha ez sikerült, vegyük fel a könyvet a polcról, s olvassuk el, hogyan kell a démonokat visszakergetni saját létsíkukba. Kérdezzük meg őket, rajzolhatunk-e 8 ágú csillagot a földre? Belemennek. Így megvan a varázskör a 8 gyertyával, benne egy koponya és egy egér.



Már csak a démonok neve hiányzik, de azt tőlük nem fogjuk megtudni - náluk ez tradíció. De a beszélő tükör segítségével már minden készen áll a művelethez: a démonok elárulják, hogyan kell használni a teleportot, mi pedig eltessékeljük őket. Óriási! Irány a teleport, s a Fairy Pit, ahol Sordid tartózkodik. Egyelőre a jegyárus nem enged be a barlangba, bár nagyon kedves és a kezünkbe nyom egy csomag régi jegyet, ami gumikarikával van átkötve. Szedjük fel a földről a faágat, a jegyekről a gumikarikát, s egy jól irányzott lövéssel találjuk el a tűzjelzőt. Az árus elmenekül, s mi eltehetünk egy doboz gyufát. A barlangban, vagyük fel a viasszal teli vödröt, majd irány Sordid. Ügyet sem vet ránk, jól elszórakozik varázslataival. Irányítsuk rá a varázspálcát, s máris kővé válik. Nincs más dolgunk, mint ismét begyújtani a lávát a gyufával, s belehajítani a pálcát, hogy a kővé varázsolt Calypso életre keljen.

Hoppá, hiba csúszott a dologba: ugyanazzal a pálcával csináltunk szobrot Sordidból. Utolér a szomorú vég... De mielőtt halálos varázslat érne, telefonon hív Calypso, aki köszöni jól van, s mindjárt visszajuttat saját dimenziónkba... Előtte van még egy kis tennivaló: öntsük a varázst mormoló Sordid elé a forró viaszt, s egy laza mozdulattal taszítsuk a lávába... Bye, bye.









Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	92%
hang/zene	94%
kezelhetőség	95%
kihívás	55%

ÖSSZHATÁS 94%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC